no.502
1995年9/1
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

風営法違反（無承認変更、景品提供）で
群馬の2業者摘発
アダルトビデオを景品にした事件で、前橋署

ゲーム場で中学生らに景品としてアダルトビデオを提供していたことから、群馬県警前橋署は七月十九日までに、前橋市と富士見村にあるゲーム場二店を風俗営業法違反の疑いで摘発。アダルトビデオ九十四本、プライズゲーム機二台など計二百五点を押収するとともに、これらの経営者二人から任意で事情を聴取した。近く前橋地検に書類送検する予定。この事件は七月二十日付け「上毛新聞」などで報じられた。

摘発を受けたのは、富士見村でゲーム場を経営する大胡町の男性(四二)と前橋市の遊技場チェーン経営の男性(三八)。十九日の記者発表では業者についてこれ以上詳しくは明らかにされていない。なお同署は客などからも事情を聴いている。

調べによると、富士見村のゲーム場では、三月から五月にかけて無承認でゲーム機「ハッピーベル」を設け、アダルトビデオや婦人用下着を景品として提供。三月下旬に客としてきた中学生数人にこのゲームの賞品としてアダルトビデオ（一本時価一万四千八百円相当）などを提供した疑い。

前橋市内のゲーム場でも、昨年八月ごろから店の一階に「ハッピーベル」を設け、三月二十二日同様に中学生ら客数人に賞品としてアダルトビデオ（一本時価一万四千八百円相当）を提供した疑い。

しかも、富士見村のゲーム場では公安委員会の承認を受けずに、今年五月二十日に店内を改装、中古ビデオの販売コーナーを新設していた。また前橋市内のゲーム場でも同様に営業面積を増やしていた。いずれのゲーム場でもゲーム機「ハッピーベル」増設に関する承認申請または届出書を公安委員会に出していなかった。

前橋署はこれらの容疑事実から、風営法第九条第一項（構造・設備の承認変更手続き）違反と、第二十三条第二項（景品提供の禁止）違反が問題とした。このうち八号営業の景品（賞品）提供の禁止違反で摘発したのは、今回が初めてと見られている。

以上のうち、構造・設備の無承認変更は、承認を受けないで営業所の構造・設備を変更するもの。大規模な模様替え、営業面積の変更などは、事前に変更承認を申請し、承認を受けておかねばならない。それが小規模の模様替えなどの「軽微な変更」にとどまる場合は、届出書を提出しなければならない。また「軽微な変更」にも至らない場合（例えばゲームソフトの入替えだけのようなケース）、届け出は必要ない。

この事件では、無承認で営業面積を変更、ゲーム機を増設したとして、構造・設備の無承認変更が問題になった。しかし承認事項、届出事項、そしていずれも必要がない事項との区別は必ずしも明らかに示されておらず、オペレーター（八号営業の営業者）の多くは、事前に警察署の風俗営業担当者に相談し、その指示に従うしかない、というのが実情のようだ。

風営法違反のうち、「八号営業」での景品（賞品）提供については、景品の額に関係なく違法行為となるが、「五百円以下」については警察庁が容認していることから放任しているに過ぎない、と考えられている。

構造・設備の無承認変更については六ヵ月以下の懲役などの、また「八号営業」での景品提供の禁止についても六ヵ月以下の懲役などの罰則が風営法で定められている。また構造・設備の無届け変更については、十万円以下の罰金となっている。

押収されたプライズゲーム機「ハッピーベル」は、景品の実物を収めたケースを見ながら、上下に動く矢印を手前のボタンでうまく止めると、その景品がもらえるというもの。一回百円。このため射幸心をそそるおそれのある遊技機ではないかと見られている。

前橋、富士見のゲームセンター摘発
賞品にアダルトビデオ
2業者から事情聴く
前橋署

AOUが会員（地方協会）に7月20日付で送ったファックス文書

群馬県協、AOUとともに自主規制と加入促進強化

摘発された営業者二名は、地元のゲーム機オペレーター団体、群馬県アミューズメント施設営業者協会（長井日本機会長、会員三十二社）に属していなかった。同協会の古山辰昭会長代行は、「今回摘発を受けた二社は協会員ではないが、県内の同業者であり、他人事で済まされない。群馬県協は新聞報道の翌日（二十一日）に理事会を開き、①非会員の加入を積極的に勧め、健全営業の周知徹底を図る、②景品提供についての自主規制の厳守を会員に再度徹底させる、の二点を決めた」としている。これを県警に報告したところ、無承認変更についても指摘があったとのことである。

AOUはニュースを知って早速、会員（地方協会）に七月二十日付けで文書をファックスで流した。これは上毛新聞などの記事とともに、事件再発防止を呼びかけるものとなっている（上に写真）。入江昭造会長は、「AOU傘下の業者ではなかったが、非常に困ったことだ。景品提供は法で禁止されているが、取り締まる警察が五百円以下なら放任することになっている。会員傘下でない業者には勝手気ままに営業する者もいるので、やはり地方協会への加入促進が重要になる。AOUとしては自主規制の徹底を図っていきたい」と語っている。

構造・設備の変更で承認事項、届出事項、届出も必要でないものとの区別について、警察庁の見解として旧NAOが八五年八月、ゲーム機の台数変更は届出事項に当たるとの情報を同役員に流したことがある。しかし、これも法令自体ではないため、罪刑法定主義に反するとの疑いがある。

元バリー社社長の
W・オドンネル氏死去
60―70年代、スロットマシンで成功

W・オドンネル氏

元バリー社社長のウィリアム・オドンネル氏が七月十一日、がんのためカリフォルニア州パームデザートの自宅で死去した。八十五歳。シカゴ出身。告別式は十五日もうひとつの自宅があるイリノイ州ウィネトカの教会で行なわれた。

「ビル・オダネル」の名前で日本の業界でもよく知られた同氏は、六〇―七〇年代にかけてギャンブル機とAMゲーム機の両分野で最も権勢をふるったひとりだった。

軍需生産を終え、ピンボール機製造に戻ったばかりの四七年にバリー社入社。五一年に販売を担当、創業者であるレイモンド・モロニー社長と親密な交遊関係を持った。五八年にモロニー氏が飛行機事故で死亡したため、投資家グループを結成し同社を買い上げ、六三年社長に就任した。

同社はこれを機にスロットマシンの開発、製造で大成功を収め、六〇年代中ごろにはネバダ州などカジノ市場を独占するほどになった。六九年にはミッドウェー社を買収、株式を公開した（七五年にはNYSEに上場）。ギャンブル機（スロットマシン）で市場独占、AMゲーム機（バリー・フリッパー・ピンボールとミッドウェー社のTVゲーム機など）で業界に大きな影響を及ぼした。

バリー社はカジノ経営にも進出。ニュージャージー州アトランチックシチーでのカジノ開設に必要なライセンスを得るため、オドンネル氏は七九年十二月に社長を退任。そのまま業界に戻らなかった。同社社長はロバート・ミューレーン氏が継ぎ、経営危機に陥った九〇年以後はアーサー・ゴールドバーグ氏が継いだ。

同社は「バリー・マニュファクチュアリング」として遊技機製造を中心に、カジノ、宝くじ、フィットネスクラブ、テーマパークと事業を拡大したが、現在はカジノ経営などわずかに残っているだけであり、社名も九四年「バリー・エンタテイメント」に変わっている。八七年のACMEでオドンネル氏は、業界に貢献したとしてたたえられたことがある。

英国任天堂
販売を外部委託
業績悪化で、規模を縮小

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は七月二十六日、英国子会社のニンテンドーUK社（英国任天堂、ハンプシャー州フェアハム）の業務のうち製品販売業務を、英国のジョン・メンジーズ社の子会社のトータル・ホーム・エンタテイメント社（THE、アラン・テイラー社長）に移すことになった、と発表した。

ジョン・メンジーズ社は英国最大手の総合卸・小売企業。その子会社のTHEは英国最大の家庭用娯楽製品の卸・小売業者で、国内一万店以上の小売店をカバーしている。

今回の業務移転は委託の形で行なわれるもので、その結果英国任天堂は規模を大幅に縮小することになる。これに伴い英国任天堂は近く事務所をロンドンに移す。

英国任天堂は九三年一月設立、それまでバンダイの現地法人に委託していた販売業務を引き継いだが、ここ一、二年業績が悪化しており、強力な販売網を持つ現地企業に改めて委託することになったもの。

八月四日からTHEは英国とアイルランドにおける任天堂製品の独占的販売権を持ち、九月中に流通および顧客サービスまで正式に引き継ぐ。同社はスーパーNES、ゲームボーイのハード／ソフトと付属品だけでなく、近く発売される予定の64ビット機「ニンテンドー64」も扱うことになる。

SC遊園、いじめ防止に協力

対応要領作成

会員ゲーム場で8月1日実施

日本SC遊園協会（NSA、事務局東京、内田博会長）では、いじめ防止に協力するため各ゲーム場での「小中学生の来場者に対する対応要領」を作成した。

これは六月七日、三重・長島温泉で開いた第三十五回例会で提案されたもの。七月末までに同「要領」に対する意見が求められたが、とくに修正意見がなかったため、原案どおりで八月一日実施となった。

その趣旨についてNSAでは、「文部省のいじめ対策緊急会議のいじめ防止に関する提言に協力することになったが、従来のNSA『業務心得十則』やAOU『AM施設管理要領』などでは、いじめ防止の観点を欠いているため、新たにいじめ防止を目的とした要領を作成し、各営業所のスタッフがこの趣旨を理解し実行できるようにしたもの」としている。同「要領」の内容は左上のとおり（原文のまま）。

小中学生の来場者に対する対応要領

営業スタッフの自覚

①営業所社員やアルバイトは、小中学生の来場者の人生における先輩であることを常に意識していたい。

②サービス営業や接客にふさわしい服装、態度、言葉遣い、動作を守ることは、子供たちに礼儀や秩序の感覚を育むという教育効果があることを認識しよう。

③どのお客様に対しても分け隔てなく丁寧に、親切に、やさしく（思いやり、いたわり）接している姿は、子供たちによい感化を及ぼすことを自覚しよう。

④いじめは非行の一種だから、被害者の子供の人権を守るとともに、加害者には毅然とした態度で説諭をする〝ソシアル・アンクル〟（社会的伯父）であるよう、常に自己啓発に努めよう。

⑤状況に応じて、迅速に通報または相談ができるよう、地域の育成関係者や警察と日頃から密接な関係を維持しよう。

ウォッチ・対応の仕方

①こまめに巡回し、まずはお客様を注意深く見守ること。子供の顔色、表情、動作をよく見守れば、心身の状態が理解できるようになる。○無口で、ふさぎ込んでいたり、暗い感じの子供、○服やシャツの背中に靴跡の泥がついていたり、ボタンがち切れたり、カバンがひどく傷んでいる、○腕や手の甲にあざができたり、小さい火傷の跡がある、そんな子供には言葉をかけ、具合を聞いてあげる。

②不審な、不穏な動きがあり、恐喝やいじめなどが想定されたら、積極的に近づき声をかけたり、模様をみたりし、適当な時に警察と相談する。

③一万円札を頻繁に両替するなど、多額の金をもっていないか。不相応に多くのゲーム回数をしていないかなど、お金の使い方が尋常でない客は記録しておく。

④喫煙する未成年者は、無視しないで注意する。

⑤授業時間帯に来場していないか、声をかけて確認する。（サボり、家出、不登校）

⑥「コインを入れたが機械が動かない」「当ったのに景品がでない」など頻繁にクレームをつけてくる客は記録をとっておく（名前、電話など）。

⑦偽コイン、高電圧器の使用など不正な遊戯行為の処置は警察と相談する。

⑧シンナー所持、器物破損や暴力行為は警察に通報する。

「注」家庭環境に問題があっても、何か特技があり良い自己イメージを持っていたり夢中になれる趣味があって、目標を達成しようという意欲があれば非行に走る必要はなくなる。そこでプレイを観戦し、褒めてあげたり、会話を交し、普段からコミュニケーションを暖めておくのはよいことである。

連絡・相談先

①地域の少年指導委員

②警察署の少年係警察官、婦人補導員や近隣の交番

③少年センター所属の少年補導委員

④学校（可能ならば学校協議会に参加すること）

⑤県市町村の青少年育成団体（地域の青少年アドバイザーと連絡をとる）

特記

客の状況や対応の経緯など営業日誌に記録しておくことが大切である。

遊時創造から新書

TDL経営学ぶ

「遊園地のマーケティング」

遊園地、テーマパークの企画や運営方法などをわかりやすく解説した単行本「遊園地のマーケティング」（貴多野乃武次著、㈱遊時創造発行、八百円）が、五月十九日発行となっている。

著者の貴多野氏は阪急電鉄の遊園地部門に三十年間携わり、現在はその関連会社で遊園地やレジャー施設、イベントなどの企画を主業務とする遊時創造の代表者となっている。

著者はその豊富な経験からこの本をまとめたもので、「東京ディズニーランド（TDL）の出現を契機にわが国の遊園地業界は変貌し始めたが、まだまだ物真似の域を脱していない。しかし米国流の遊園地経営を真似ようとしても、その教科書はない。そこで後輩のための教科書になればと考えた」としている。

内容は、「わが国の遊園地業界に欠如しているマーケティング」の視点から、遊園地に関するさまざまな課題の解決に向けての解説を試みている。遊園地の経営戦略から運営ノウハウ、入園者数や客単価の考え方などあらゆる角度から、TDLとの比較を踏まえて厳しく評価しながら、同社の調査結果や図表なども盛り込んで具体的な解説を加え、さらに未来の遊園地像にも迫っている。その中で著者は「TDLは遊園地運営の目標となりうる唯一のパークであり、計画や戦略を立てるにはTDLとの差を知る必要がある」としている。

また著者は、ゲームメーカーのAMパーク事業や家庭用TVゲームの流れにも注目し、これらは「今後のレジャー社会を読む上で重要なファクター」としているだけに、同書は遊園地業界だけでなくAM業者全体にとってひとつの参考書ともなる（新書版、約二百ページ）。なおJAPEAでは同書を会員に無料配布した。

バンプレスト2月期

順調に増収増益

家庭用ソフト、ロケ収入など

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は、このほど、九五年二月期決算を明らかにした。それによると順調に増収増益を示しており、九六年二月期でも伸ばす見込みとなっている。同社は㈱バンダイの子会社で、未公開会社。

九五年二月期の売上高は前年比二一%増の三百二十七億三千万円、経常利益は一九%増の三十二億八千万円、当期利益は四三%増の十六億五千万円となった。

売上高のうち業務用は前年比八%増の二百六十億五千二百万円、家庭用は五六・七%増の百十二億二千六百万円、オペレーション収入は一九・四%増の八億五千万円となっている。

同社によると業務用ではプライズ機「きゃらふるコンポ」と、「美少女戦士セーラームーン」関連のプライズ機、景品、定置式乗物が好調だった。家庭用では引き続きSFC「すーぱーぷよぷよ」が大ヒットした。ゲーム場は直営二店目の「リリパピタ」を九四年十二月に開設、貢献した。

同社では九六年二月期の売上高を三百四十億円、経常利益を三十四億円、当期利益を十八億円と見込んでいる。

特許・実用新案 出願公告・公開

（7月18日～31日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

七月二十六日＝「スロットマシン」、協和電子工業㈱（大阪）、7－67497、61－977783。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、7－67498、5－47288。

実用新案出願公告

七月二十六日＝「娯楽機構造」、群馬県娯楽機事業協同組合（群馬）、7－31828、1－79788。

特許出願公開

七月十八日＝「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－178232。同、7－178233。同、7－178236。同、7－178238。同、7－178241。同、7－178245。同、7－178250。「表示装置」、同、7－178237。「ビデオゲーム機」、同、7－178239。「実写とCGの合成画面を有するビデオゲーム装置」、同、7－178240。「ゲーム機における球技ゲームでの視点変更方法」、同、7－178242。「ゲーム機における球技のパス先選択方法」、同、7－178246。「ゲーム用カートリッジ」、同、7－178251。「コンピューター占いゲーム機」、御影知美（兵庫）、7－178234。「コントロール装置」、カシオ計算機㈱（東京）、7－178235。「3次元シミュレータ装置及びこれに用いられるマップ設定方法」、㈱ナムコ（東京）、7－178243。「マルチプレーヤ型ゲーム装置」、同、7－178244。「アニメーションデータ処理方法」、㈱ハドソン（北海道）、7－178247。「索表計算で着手を自動的に生成するチェス型ゲーム装置」、日本電信電話㈱（東京）、7－178248。「ビンゴ式ビンゴゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、7－178249。「遊戯用乗り物」、日本鋼管㈱（東京）、7－178252。「水上を自走可能な遊戯用乗り物」、同、7－178253。

七月二十五日＝「ゲーム機」、㈱ジャレコ（東京）、7－185126。「クレーンゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－185127。「ゲーム機」、同、7－185129。「手持式画像表示装置」、同、7－185130。「コインゲーム機、および、コイン」、富士電子工業㈱（千葉）、7－185128。「テレビ遊戯システム」、コナミ㈱（兵庫）、7－185131（請）。「シミュレーションゲーム用ジョイスティック」、同、7－185132（請）。「マルチプレイゲーム装置」、同、7－185133（請）。「ゲーム装置」、パイオニアエル・ディー・シー㈱（東京）、パイオニア㈱（東京）、7－185134。「遊戯用水槽」、日立造船㈱（大阪）、7－185135。「観覧式遊戯装置」、オリエンタル産業㈱（大阪）、7－185136。「昇降式遊戯装置」、同、7－185138。「地上設置式乗用遊戯機器」、㈱カプコン（大阪）、7－185137。「遊技機の施錠装置」、サミー工業㈱（東京）、7－185063。「絵柄合わせ遊技表示ユニットおよび絵柄合わせ遊技表示装置」、㈱エース電研（東京）、7－185064。

実用新案出願公開

七月十八日＝「クレーンゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7－39892。「娯楽用施設」、池間長一（神奈川）、7－39893（請）。

登録実用新案

七月二十五日＝「メダル補充機構」、㈱シグマ（東京）、7－3013931（評）。同、7－3013932（評）。同、7－3013933（評）。

機構改革、議案担当する

企画委員会の新設承認

JAMMA理事会、家庭用で別に協会検討

㈳日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA、事務局東京、中山隼雄会長）は七月七日、同会議室で第三十一回理事会を開き、新入会員の審査など行なった。会議冒頭は約三十分間、日南香前専務の退職金および職員給与について検討したが、これは非公開。

入会審査ではシステムサービス（本社東京、佐藤隼夫社長）、㈱光新星（本社大阪府大東市、當山隆則社長）がそれぞれ正会員として入会を承認された。賛助会員として英国のインターゲーム社から入会申し込みがあるが、コピーヤーとの関連など疑惑があることから承認を保留した。このため疑いがなくなれば改めて審査されるもようだ。

ところでAMショーの出展社はJAMMAまたはJAPEAの会員でなければならないが、まだ入会が承認されていない段階でこれら三社とも今年のAMショー出展を申し込んでいた。

このため、このような事後承認は今回しか認めないことを明らかにするとともに、会費は六月にさかのぼって支払う（六月に入会したことにする）よう処理することになった。なおAMショーの小間割りでインターゲーム社がとりあえず書き込まれているが、入会が承認されておらず未確定のままである。

高橋和治専務から企画委員会の新設が提案され承認された。

これは理事会に提出する案件や、理事会が諮問した事項の検討を行なう委員会で、現行の部会・委員会組織の再編についてまず初めに検討するというもの。企画委員会は正副会長四名と理事会社三名、専務理事の計八名で構成されるとのこと。希望する理事会社はすべて参加できることになった。

韓国KAMMAからの協力要請について検討した結果、KAMMAが主催する今年十二月の展示会（アミューズワールド95、ソウル）について、KAMMAはJAMMAにJAMMAとして出展協力するよう求めているが、JAMMAはKAMMAの展示会の実際や、コピー対策の進捗ぶりを観察するにとどめることにし、その旨通知することに決めた（別記事を参照）。

事務局内の就業規則など諸規定について、九一年四月以来見直しが行なわれていないので、事務局で改正案を作成、正副会長の了解を得て理事会に提出することになっている、との報告があった。

マイクロソフト社とソフトバンクによるゲームバンク設立に伴い、業務用TVゲームメーカーがすでに数社、許諾元として参加しているが、中山会長はJAMMAがパソコンゲーム分野に対応しないのは不十分ではないか、と指摘した。また日本CG協会内にアミューズメントCGセンターが設立されたが、CGゲームはJAMMAが本来取り組むテーマであり、問題だとも発言した。

これについて討論した結果JAMMAとしては、①アミューズメントCGセンターが技術交流、人材開発などを行なうのは結構だが、業務用CGゲーム機についてはJAMMAが担当するとの内容の文書を、日本CG協会に出す。②パソコンゲームを含めたコンシューマーソフトについて、JAMMAの外部に協会を作る方向で進めることにする。その際テクモ、カプコンが中心となって（セガ社は中心とならない）進め、JAMMAは協力する――など決めた。

以上のほか、①AAGの九五年三月末現在の収支報告、②会費適正化を図るための売上高調査を七月にも実施すること、③三協会幹部懇談会による「ゲームの日」制定の経過などについて報告があった。

上の写真はJAMMA第31回理事会（7月7日）のようす

韓国KAMMAの

協力要請を断る

JAMMA、コピー対策見守る

韓国の業務用TVゲーム機のメーカー団体、㈳韓国映像娯楽物製作者協会（KAMMA、事務局ソウル、金正律会長）とJAMMAのそれぞれ正副会長が六月三十日、東京のJAMMA会議室で会談した。

これはKAMMA側が申し出たもので、駐日韓国大使館員も同行した。

KAMMAの金会長は、「コピー問題のため両国業界間の協力関係がなかったが、KAMMAはコピー防止対策を進めつつあり、今年十二月に開催する韓国初の展示会（アミューズワールド95）に日本からぜひ参加してほしい」と述べた。

これに対しJAMMAの中山隼雄会長は、「KAMMAのコピー対策が本物かどうか見極めたうえで対応する」との考えを示し、KAMMAの定款、会員名簿を提出するよう求めた。この日の会談はこの程度にとどまった。

その後、KAMMAから定款、会員名簿がJAMMAに届けられることになり、JAMMAは七月七日の理事会で改めて、どう対応するか討論した。KAMMAは九四年三月に設立されたが、それ以前にオペレーター協会連合会として㈳韓国コンピューターゲーム産業中央会（KOCGIA、本部ソウル、金甲煥会長）があり、その関係が話題になった。

理事会では結局、KAMMAが積極的に展示会開催を進めていることは分かるが、どこまで真剣にやろうとしているのか不明であり、一年間ぐらいKAMMAの活動を見守りたい――という意見に収約されることになった。従ってアミューズワールド95への協力は行なわないことになった。

JAMMAはKAMMAに対し七月十四日付でその旨、文書で伝えた。

JAMMAはアミューズワールド95の出展協力はしないが、日本のメーカーの韓国での代理店が日本製品を出品することはありうる、との見方を示している。

新宿武蔵野ビルに

AMテーマ施設

「スペースポートNASA」

武蔵野興業㈱（本社東京、河野勝雄社長）とヒロ・インターナショナル㈱（本社東京、山口宏充社長）は七月二十二日、東京・新宿の新宿武蔵野ビルの五階に、宇宙をテーマにしたAM施設「スペースポート・ザ・NASAストーリー」をオープンした。

武蔵野興業は首都圏の映画館、不動産事業会社。JR新宿東口のレジャービル、武蔵野ビルの五階（約千平方㍍）は以前スポーツクラブの施設として使っていた。ヒロインターは教材会社だが、NASA（米国航空宇宙局）のアジア地区での広報活動を委託されているとのこと。そこで、米国フロリダ州J・K・ケネディスペースセンター内のテーマパーク「スペースポートUSA」（年間入場者数約二百万人）をモデルに、今回の施設を作ったもの。

「スペースポート・ザ・NASAストーリー」はNASAの現在、過去、未来を遊びながら学び、体感できる日本唯一の〝スペース・エデュテイメント・ミュージアム〟を売りものにして、NASAの所有する宇宙映像や最新情報を展示、アトラクションを設けた。約六億円を投資、年間三十万人の入場を見込んでいる。

全体は次の八つの施設で構成されており、入場料は大人千四百円、大学生千二百円、中・高校生千円、小学生八百円などとなっている。

①エントランス＝宇宙船に乗り込むプラットホームを模した入口、エアシャワールームがある。②月面ステーション＝アポロ十七号が着地した「晴の海」のシーンを巨大なジオラマで再現した。③スペースボイジャー＝宇宙船のオペレーションルームを再現。

④太陽系惑星探査ツアー＝宇宙旅行を体験できる映像シミュレーター（十六人乗り、日本セルモ製）。映像ソフトは宇宙船「ボイジャー」と「バイキング」が撮影した実写映像。作動は六軸方式で、最大二・五Gが体験できる。プレショー含め約十分。

⑤ビジュアルカプセル＝利用者が選択して情報を得るようにした球状カプセル。⑥ギャラクシーシアター＝最新技術をNASAの映像情報で紹介する。⑦スペースコア＝全体の中央にある広場。⑧スペースショップ「コメット」＝ロゴ入りグッズの物販店。

このほか、宇宙飛行士が船外活動する時に姿勢をコントロールする「スペースウォーク」の簡易型シミュレーターも体験できる。

武蔵野興業では「ゲーム目的の客にとって料金は高く感じるかも知れないが、楽しく体験しながらNASAを理解してもらうという、初の試みなので、納得していただける」と語っている。ヒロインターは「制約のあるロケーションなので、大音響の伴う展示や、消費電力の大きなものが設置できなかったが、内容には自信を持っている」としている。

「スペースポート・ザ・NASAストーリー」で、上は映像シミュレーター、下はアポロ17号のジオラマのようす

ルーレット台など

対人遊技展示会

専門のMGMが新製品発表

ルーレットテーブルと周辺機器を扱う㈱エム・ジー・エム（MGM、本社東京、松井隆社長）は七月七―八日、東京・恵比寿のウェスティンホテルで新製品発表会を開いた。これは同社創立十五周年を記念する催しで、業者ら約五百人が来た。

MGMは以前ビリヤードなど扱っていたが、ここ数年はいわゆる「カジノバー」などで使われるルーレット製品がほとんどを占めており、国内の対人ゲーム機市場の約九五％は同社製品が占めているとのこと。

同社ではこれらの製品が違法営業に使われないよう、販売に際して換金など違法な使い方は一切しないとの確認書を得ていると説明、健全なアミューズメントとしての使い方を強調している。

プライベートショーではルーレット、ブラックジャックなどの対人ゲームテーブル十五台のほかスロットマシンなどを展示した。

中央産業40周年

人生はゲームそのもの

記念パーティーで位田社長が、持論語る

中央産業㈱（本社名古屋、位田宗一社長）を中心とする中央産業グループは七月八日、名古屋市内の中日パレスで創業四十周年記念パーティーを開催した。これに取引先など約百八十人が参加。AM業界からは仕入先メーカーなどと、位田社長が会長を務める愛知県協の役員らが招かれた。

中央産業グループは、オペレーターの中央産業㈱、不動産管理と店舗設計・施工を主業務とする㈱中央産業（両社とも位田宗一社長）、ゲーム機器の仕入れ、販売業務の中央エスジー㈱（位田直人社長＝宗一氏の実弟）の三社で構成されている。

うち中央産業㈱は、愛知県を中心に直営ゲーム場チェーン店「アリス」を約二十店展開。その中で十店は㈱中央産業が土地を所有。ほとんどが八号営業で、シングルロケはない。またレストランやファーストフード店も数店経営。同グループの九四年度売上高は約二十五億円となっている。

中央産業の創業40周年記念パーティーで、上の写真は（左から）位田宗一社長、位田直人専務、西原章子部長、位田成章取締役

位田宗一社長（六二）は幼少のころから病弱で入退院を繰り返し、そのため高校卒業後、大学進学を一時あきらめ（四年後に南山大経営学科入学）、日本航空に入社したが一年で退社。五五年に個人で旅行斡旋業の「中央観光案内所」を設立した。主に旅館の斡旋をする一方で、旅館へのジュークボックスの販売、フリッパーなどのレンタルも行なった。六二年に法人化し中央エスジー㈱を設立。七〇年に中央産業㈱と㈱中央産業を設立し、ゲーム場運営に本格的に乗り出した。

パーティーで位田社長は四十年の歩みを振り返りながら、「健康に恵まれず資金もなかった私がここまで来れたのは不思議だ。人生、事業はゲームそのものと言える。障害や予期せぬ困難があってこそゲームが面白くなるのと同じように、私はいろいろな障害をむしろ楽しみながら乗り越えてきた。今後私に続く者たちが、ゲームのコンティニュープレイのようにこの事業を継続してくれるものと信じている」と挨拶した。

来ひんとして県会議員の高橋則行氏（自民）、位田社長と高校時代からの友人である中京テレビ放送の岩本行正社長がそれぞれ挨拶した。

続いて中央産業㈱の位田直人専務、位田成章取締役営業担当（宗一氏の長男）、西原章子取締役総務部長らが紹介された。

この後衆議院議員の片岡武司氏（自民）が乾杯の音頭をとって宴に入り、和太鼓、ビンゴ抽選会などのアトラクション、位田社長への花束贈呈が行なわれた。

栃木県協、通常総会

加入促進で成果

防犯協力会設立へ準備

栃木県アミューズメント施設営業者協会（事務局日光市、入江昭造会長、会員四十社）は六月十三日、宇都宮市内のホテルニューイタヤで第十一回通常総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には三十五社が出席した。

入江会長挨拶の後、来ひんとして県警生活企画課の塩田和男課長、少年課の増田豊総括補佐から挨拶があった。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

うち事業計画については①営業の健全化および少年の健全育成の推進、②関係機関、諸団体の活動への協力、支援、③研修会の実施、④社会福祉活動の一環として障害者招待ゲーム大会などの開催――を挙げている。

なお同協会では昨年度からAOU「加入率一〇〇％モデル県」として、加入促進に努力してきており、その結果「大きな成果をあげている」とし、新年度も引き続き力を入れていくことを確認した。

加入促進の成果として同総会で、㈱アクシス、㈱アトラス、システムサービス㈱、㈱ユウビスなど計十社の新入会員が紹介され、これで会員数は五十社となった。

総会終了後、出席メーカーによる新製品動向についての説明があった。

また各メーカーも含め計六十四名による懇親会が開かれた。

なお同協会では七月十三日の理事会で、県警指導による「栃木県AM施設営業者防犯協力会」を九月に設立することを決め、準備を進めている。

大阪府協理事会

岡村氏副会長に

運営委員会は当面休止

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、川楠俊太郎会長）は六月十九日、㈱ユウビスの本社ビルで第六十二回理事会を開き、新副会長に岡村清氏（㈱岡村商会）を選任、また運営委員会の休止などを決めた。

副会長の選任については、五月総会で四名が選任されたが、正副会長会議を充実させるため一名増やし五名としたもの。

運営委員会（松下実人委員長）については、第四十九回理事会（九三年三月）で梅原前会長が「活動の企画、運営は事務局任せでなく多くの会員が参加できる形にしたい」との提案により設置されたものだが、現在では会合の内容などが「理事会と同一の性質」となってきたことから、休止することを決めた。なお今後、企画運営については正副会長会議で行なうことになったが、それでも協会運営に支障が出てきた場合は、運営委員会を再開するかどうかをその時に検討することになった。

退任した梅原靖三前会長と峯久前監事の慰労会を、会費制（一万円）で七月十九日に開催することを決めた。参加者は理事全員とその同伴者一人を対象とすることになった。なお前副会長の土井冨美雄氏も、役員改選時に立候補しなかったため退任となっており、同理事会終了後に同氏を含めた三氏の退任慰労会とすることになった（関連記事参照）。

このほか近畿地区でのAOUセミナー、店舗管理者研修会の開催に向けての検討、障害者フェスティバルに一口一万円の賛助金を会員から募ることなどを決めた。

奈良県協、定時総会

組織強化を優先

義援金と見舞金の報告

奈良県アミューズメント施設営業者協会（事務局奈良市、松村克彦会長、正会員十五社）は六月十五日、奈良市内の「共済会館やまと」で第六回定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には委任四社を含め全会員が出席した。

松村会長が議長となり、平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち事業報告では、前年度に比べ正会員一社、準会員四社が減り、組織の拡大強化を最優先課題とすること、阪神大震災の義援金として会員から集めた十一万円のうち、五万円を日本赤十字社へ、六万円を兵庫県協への見舞金としてAOUへそれぞれ寄託したことなどの報告があった。

また事業計画では、「地域に愛され親しまれる」ことを目標としているが、「いまだにその成果が得られていない」ので、組織強化を図ることを中心に、賭博の追放、県青少年課との連携による青少年対策への協力などを挙げている。

来ひんとして県警生活安全企画課の津村和男課長、県青少年課の沢田晴美課長補佐から挨拶があった。

総会終了後、懇親会が開かれた。

岐阜県協、定時総会

健全営業強める

県警、指導強化など示す

岐阜県ゲーム機オペレーター協会（事務局岐阜市、真鍋巧会長、会員三十二社）は六月二十一日、岐阜・長良川の岐阜グランドホテルで第十一回定時総会を開き、予決算案などを承認した。同総会には十三社が出席した。

真鍋会長は挨拶の中で、「当協会は今年二月で設立十周年を迎えた。この間ゲーム場は客層を広げて市場規模を拡大するとともに、娯楽産業としての社会的評価を向上させ、地域に受け入れられる業種になってきた。今後も健全営業に努め業界の発展を期したい」と述べた。

来ひんとして県警生活安全課の岸勝課長補佐が、「ゲーム場は顧客層をどんどん広げつつあるだけに、法を遵守した健全営業が大事になる。警察としても、正直者が馬鹿を見ることのないよう指導および取り締まりを強化していく」と語った。同協会顧問である白橋国弘県会議員からも挨拶があった。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、健全営業の推進と社会的認知への努力、地域安全と防犯意欲の高揚、協会運営の強化・円滑化などを挙げ、また県警から講師を招いての研修会の開催を九月と来年三月に予定している。

兵庫県協への阪神大震災見舞金について、同総会直前に募金を行なった結果、五万千六百七十一円が集まり、これに同協会が約四万八千円を加えて十万円とし、兵庫県協へ送金することになった。

愛媛県協、通常総会

福嶺会長を再任

新任理事に日野哲夫氏

愛媛県アミューズメント施設営業者協会（事務局松山市、福嶺巌会長、正会員十三社）は六月二十九日、松山市内のワシントンホテルで第九回通常総会を開き、役員改選により福嶺会長を再任としたほか、予決算案などを承認した。

同総会には委任二社を含む正会員十二社のほか、準会員が一社出席した。

福嶺会長が挨拶した後、来ひんとして県少年補導委員連絡協会の有光定文会長、松山市少年補導センターの藤方隆一郎事務局長からそれぞれ話があった。

平成六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事に日野哲夫氏（GMC四国）、監事に佐藤英樹氏（アミューズメントパーク・タカラ島）の二氏が新任となったほかは、すべて再任された。

総会終了後は懇親会が開かれた。

大阪府協の
退任役員慰労会
設立総会以来の盛況ぶり

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OAO、川楠俊太郎会長）は七月十九日、大阪・心斎橋の大成閣で「梅原靖三氏、土井冨美雄氏、峯久氏のOAO役員退任慰労会」を開催、これに役員やメーカーら八十三名が参加し盛大な催しとなった。

梅原前会長と峯前監事には、五月総会終了後の懇親会の中で感謝状などが贈られたが、土井前副会長も退任していることから、改めて正式に三氏の退任慰労会とするとともに、川楠会長の就任披露も兼ねて行なわれた。

近畿地区協議会の松下実人会長は挨拶の中で、「これだけ多く集まったのはOAO設立総会以来のことだ。OAO発足前、梅原氏を会長に担ぎ出したのは峯氏を中心とした私どもだったが、それで結果は良かったと思っている。また峯氏は〃会員何でも相談〃を一日も休まず続けてこられ、土井氏は障害者イベントで経済的協力をするなど、これまでの三人の努力に敬意を表する。今後もOAOを忘れず見守り続けてほしい」と述べた。

来ひんとしてAOUの入江昭造会長が、「梅原氏はAOU会長としても努力され、行政諸団体に対応できる組織の基礎を作られた。これを基にさらに前進させていくのが私どもの役目」と語った。

前衆院議員の矢追秀彦氏は、「OAO発足当時から顧問だったが、思い出すのは風営法改正の国会審議で、地方行政委員である同僚議員に橋渡しをし、その質問の中で皆さんの立場をそれなりに訴えるよう努めたことだ」と述べた。また前府会議員の芦田武夫氏からも挨拶があった。

この後、川楠会長が、「三人の功績は非常に大きい。今後は従来以上に組織を充実させ、オペレーターのための一助になるよう努めたい」と語り、三人に花束を贈呈した。

梅原氏は「会長として十年間やってきた。後に残した仕事も多いが、川楠会長を中心に頑張ってほしい」と挨拶した。峯氏は「OAO発足当時の元気をもう一度取り戻し、OAOの行く末を見守っていきたい」とし、土井氏は「今後も役に立つことがあれば協力していきたい」と語った。

京都府協の吉田勲会長の乾杯の音頭により宴に入り、フラメンコ舞踊や松竹のタレントによる歌まねショーなどのアトラクションがあった。

最後にAOUの桐谷克己事務局長が中締めを行なった。

大阪府協退任役員慰労会で、上は（左から）川楠、峯、梅原、土井の各氏

佐賀県協、定時総会
三橋会長を再任
県警担当官、健全営業の話

佐賀県アミューズメント施設営業者協会（事務局三養基郡、三橋国和会長、正会員十三社）は六月二十一日、三養基郡の「スカイワールド」で平成七年度定時総会を開き、役員改選により三橋会長を再選したほか、予決算案などを承認した。

同総会には正会員八社のほか、準会員一社が出席。三橋会長が挨拶した後、同会長が議長となって議案審議に入った。

六年度事業報告案、決算案、七年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

うち事業報告の中で、阪神大震災の義援金として、同協会から五万円を日本赤十字社へ、会員店舗での募金による一万七千六百九十九円をAOUへそれぞれ寄託したとの報告があった。また事業計画では組織の拡大強化、賭博遊技機営業の追放、青少年対策への協力、AOU活動への参加、会員相互の親睦などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおりとなった。

会長＝三橋国和氏（㈱スカイパーク）。副会長＝里富徳昭氏（セガ社）、中島浩善氏（㈲中島商事）。

理事＝中島徳和氏（㈱ユウビス）、清水正作氏（㈱タイトー）。

監事＝野口昌喜氏（アウル）。

議事終了後、来ひんとして県警生活安全課の阪本克彦課長、宮崎保男課長補佐、馬郡安幸係長が健全営業について話をするとともに、会員との懇談を行なった。

チーム紳助SNK
最後の8耐終了
前夜祭したが、リタイアに

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）をスポンサーとするバイクレーシングチーム「チームシンスケSNK」は、「95コカコーラ八時間耐久ロードレース」（通称「八耐」）への最後の参加に向けての「ラストラン前夜祭」を七月十一日、大阪・難波のグランド花月で開催した後、二十八―三十日、三重県・鈴鹿サーキットでの「八耐」に出場したが、残念ながらリタイアとなった。

前夜祭は入場料制（三千円）で行なわれ、千五十人が入場、多くの立見席が出るほど大盛況となった。舞台では紳助やチームメンバーによるこれまでの苦労話などのトーク、BOROのライブ、歌謡ショー、今回だけの紳助・竜助コンビの漫才などが行なわれ、盛り上がった。

同チームは紳助が十年間の期限を設けて八六年に結成、九三年からSNKがスポンサーとなったもので、八耐参加は今年で最後となる。

八耐では予選で十二位と好調で、決勝は好ポジションでのスタートとなり期待されたが、ライダーが二人目に交代して約一時間後、他車と接触し転倒。マシンを修理し再スタートしようとした時、致命的なエンジントラブルが起こり、結局七十三周で無念のリタイアとなった。

レース終了後、紳助とスタッフらは全員タキシード姿でオープンカーに乗り、ファンの声援を浴びながらコースを一周。その後もファンからシンスケコールの大合唱が起こり、これには紳助も感動の涙を流しながら別れを告げるという一幕もあった。

最後の8耐参加で指示するチームシンスケSNKの島田紳助監督

AOU関東地区協、初会合
意見交換中心に
会長に村山嘉男氏（神奈川）

AOUの関東地区協議会は六月二十七日、群馬・伊香保温泉のホテル天坊で、地区協議会の区域変更後初の会合を開き、メーカーへの要望やオペレーターとしての問題点について意見交換をした。

同協議会は北関東と、東京を除く関東・東海地区が一つのブロックになったもので、初会合はその発会式も兼ねて行なわれた。同ブロック内の会員である十県協から各会長（代理含む）十名のほか役員ら三十八名の計四十八名が出席し、AOU全国大会の地方版〃関東地区大会〃とも言える会合となった。

同地区協議会の新役員は事前に各県協の互選で選任した正副会長が紹介された後、書記や会計なども選任した。新役員態勢は次のとおり。

会長＝村山嘉男氏（神奈川県協理事長）。副会長＝中嶋豊彦氏（千葉県協会長）、日達健氏（山梨県協会長）。

書記＝古山辰昭氏（群馬県協会長代行）、曽我栄蔵氏（静岡県協会長）。会計＝三田進氏（神奈川県協副理事長）。監査＝大野圭一氏（茨城県協理事）。

村山会長は、「オペレーターが抱える諸問題を検討する場としたい。とくにメーカーへの要望意見をまとめるような方向で進めていきたい」と挨拶した。

続いてAOUの桜井健雄専務が、「風営法十年の歩み」と題して講演。その中で同氏は「八号営業は景品提供ができないこと、風俗営業の中で子どもが入場できる唯一の業種であること」などを説明した。

意見交換では、各県協から提案された五つのテーマのうち、三つを採り上げて行なわれた。その主な内容は次のとおり。

「メーカーVSオペレーターについて（機械出荷、出店問題）」＝製品の抱き合わせ販売、取引口座がないと購入できないことへの対応、体感ゲーム機などの改造キット販売の要望、広域OPの節度ある出店への希望とOPとのルール作りの可能性、出店情報の事前提供など。

「景品について」＝景品限度額の現状維持（出席者の大多数が挙手で同意した）、カプセルの中に景品交換券を入れるのは問題、景品メーカーへの開発努力の要望など。

「消費税アップの対策」＝中古機のリサイクルと中古機市場拡大の必要性、ゲーム料金とは別に消費税分を入れるコインボックス設置の可能性など。

同協議会では今後も意見交換を重ね、メーカー側への要望は要望書としてまとめ提出する方向で進める、としている。

思川観光の
更生計画を認可
ダイエーが新会社資本負担

会社更生法に基づく再建をめざしている㈱小山ゆうえんち（栃木県小山市喜沢）と親会社の思川観光（同）の更生計画が七月十七日に正式決定した。宇都宮地裁栃木支部が管財人から出されていた更生計画を認可したもので、負債総額の約四分の一にあたる約八十億円を今後、債権者に弁済していくという計画を、ダイエーが発表した。

更生計画によると、小山ゆうえんちと思川観光は同日付で合併し、新たに思川観光となり、ダイエーグループが新資本金三億円を負担する。社長はダイエー側管財人の高井弘氏。今後十年間で五十二億円まで増資し、九七年から弁済していく。

ダイエーが再建を支援するため建設する大型ショッピングセンターは、遊園地を整備して九七年春にオープンする計画だ。

旧思川観光と小山ゆうえんちは九二年九月と十一月に倒産、宇都宮地裁栃木支部に会社更生法の適用を申請。九三年五月に更生手続き開始の決定を受け、ダイエー側など管財人の下で営業を継続しながら、更生計画案の作成を進めてきた。

上海の
中国AMショー 11月上旬に延期

上海で開かれる予定の中国AMショー95は、七月七―十一日の予定をさらに延期、十一月四―八日となったと中国AMショー事務局（東京）は八月上旬に明らかにした。

もとの予定は五月二十二―二十六日だったので、半年も遅れることになるが、事務局では「中国での展示会開催は簡単にできるものではない」としか説明していない。十一月開催について上海市当局は七月二十八日付で許可した。

SNK東京とザウルス
新築ビルに移転
ビルごと借り、2社で7階まで

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）の東京支店と、その子会社の㈱ザウルス（本社東京、田中信之社長）が八月、新築の賃貸ビルに移転した。移転先はSNK東京支店のあった紀尾井町ビルの隣、九階建てのビルで、ザウルスが五―六階、SNKが一―四階と七階を使用。

㈱SNK・東京支店＝東京都千代田区紀尾井町三番八号、第二紀尾井町ビル、☎5275―2721（総務）、2737（販売）。

㈱ザウルス＝同、☎3222―1721。

論潮
カジノXX

いわゆる「カジノバー」が常習賭博の疑いで摘発される例は、四月以降だけでも茨城（六月）、千葉（四月、六月）、静岡（六月）、愛知（八月）、京都（四月、七月）、大阪（五月、六月）、岡山（八月）、鹿児島（五月）などあり、増加中だ。

「カジノバー」に「いわゆる」を付けるのは、そもそも「カジノバー」という概念が曖昧だからである。「別冊宝島197＝裏ギャンブルの世界」（九四年五月、宝島社発行）によると、「カジノバー」は、「以前は『カジノ気分を楽しむバー』を意味したが、現在では『カジノそのもの』に出世した。全国で営業しているカジノバーの九割はチップを換金できるといわれている（……）」とある。では「カジノ」とは何かが問題である。

「広辞苑」によると「ルーレット・カード・ダイスなどを備えた公認の賭博場」であり、ギャンブル場という意味が最も強い。ラスベガス、アトランチックシチー、モナコ、マカオなど世界でも限られた地域でしか容認されていないもので、日本ではもとより許されていない。だから日本で「カジノ」はありえないことになる。

もとはイタリア語ということだが、casinoは英語にもなっていていずれも「カシーノ」と濁らず発音する。ラスベガスなど米国のカジノでは、対人遊技もあるが、スロットマシン、TVポーカーなどのギャンブル機のほうが台数としては圧倒的に多い。

しかし「カジノバー」の中には、刑法の賭博罪に該当しない営業にとどまるものもありうる。ではそれならなぜ、賭博場を意味する「カジノ」という語をわざわざ使うのか、が問題となる。

七三年に旧JAA（全日本遊園協会）が定めた「メダルゲーム場運営基準」では、「賭博行為であるかのような誤解の生じる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する」とある。「カジノXX」という店名はやめて下さい、ということだ。

人事異動

ナムコ

（8月1日）営業部門担当兼アジア営業本部長、常務橘正裕氏▽新規事業担当（営業部門担当兼アジア営業本部長）常務高木九四郎氏。営業本部長付部長（営業部門担当付部長）木田新三氏。

新会社設立

㈱エトナ＝大阪府羽曳野市野三百六十三番地二十四、☎（0729）53―5973、中野哲雄社長。

「アミューズメント産業界の実態調査報告書」

家庭用、業務用合わせて日本の市場1兆6千億円

余暇開発センターに実務委託、373社が回答

ＪＡＭＭＡ、ＡＯＵ、ＮＳＡの三団体は、家庭用ＴＶゲーム市場も含めたゲーム関連市場の実態調査をまとめた「アミューズメント産業界の実態調査報告書」を、七月十九日発表した。

これは「将来のＡＭ産業の発展を期するためには実態の諸データを整備することが必要」とのことから、三団体の共同事業として㈶余暇開発センターに実務を委託し実施されたもの。

調査はアンケート方式の「調査票」を郵送し、昨年十二月七日から今年二月末日までに返送された分を集計する形で行なわれ、そのデータが「報告書」としてまとめられたが、分析および解説などは加えられていない。

調査の対象会社は業務用ＡＭ機のメーカーおよび販売業者、オペレーター、そして家庭用ＴＶゲーム機のハードとソフトのメーカーで、計千百八十四社。うちＪＡＭＭＡ会員九十六社、ＮＳＡ会員七十三社、ＡＯＵ会員傘下のオペレーター八百四十四社（複数団体加入業者は以上の優先順位でその所属とし重複はない）、いずれの団体にも加入していないＡＭ機業者八十一社の計千九十四社の業務用業者と、家庭用ＴＶゲームのハード、ソフトメーカーが任天堂など九十社（家庭用も開発しているＡＭ機メーカーは含まれていないが、回答はしている）となっている。

千百八十四社中、回収数三百九十六社（回収率三三・四％）だが、無効回答が二十三社あったため、有効回収数は三百七十三社（有効回収率三一・五％）となっている。

調査は九三年度実績についてだが、「初めての調査なので回答を得ることを最優先とし、回答しやすいように〝各社の九三年度〟実績を求めた」（事務局）。このため各社の決算月の違いにより、同調査での〝九三年度〟には前後一年間のずれがある。ちなみに回答業者の決算月は、三月決算が全体の二一・七％を占めて最も多く、十月が二・一％と最も少ないが、一—十二月のすべての月にわたっている。

三団体では、「今後も継続して調査を実施し、業界の推移を時系列で把握できる統計資料の整備を行なう」とし、そのためにも「次回から実績期間の統一も検討する」（事務局）としている。なお同「報告書」は、三団体の傘下を含む会員には一冊千円、それ以外には二千円で販売されている。

業務用ＡＭ機販売とＯＰ収入で合計7千8百億円

調査項目は多岐にわたっているが、「報告書」では、業務用ＡＭ機器の販売高（回答九十五社）、オペレーション収入（同三百十六社）、家庭用ＴＶゲームのハードおよびソフトの販売高（同三十二社）——の三つの分野に大きく分けてまとめられている。

これら家庭用を含む三つの分野を合計した売上高が一兆六千三百七十四億円となり、これを「報告書」では「アミューズメント産業界の市場規模」としている。

うち家庭用ＴＶゲーム分野はハードとソフトを合わせて八千五百三十八億円と、全体の五二・一％も占めている。業務用分野はオペレーション収入が五千八百億円で三五・四％、ＡＭ機器販売高が二千三十六億円で一二・四％となっており、この二つの分野を合わせると業務用の市場は七千八百三十六億円となる。

なおこれらの数値は、ＡＭ機器販売高については調査結果の集計値をそのまま使った実数で、オペレーション収入と家庭用分野は推計値となっている。ちなみに同調査での集計値は、業務用分野の合計が六千四百九十一億円（うちオペレーション収入四千四百五十四億円）、家庭用分野が九千五百八十一億円で、それぞれ一定の方法により修正が加えられた。また回答業者のＡＭ機器と家庭用ＴＶゲーム以外の分野での事業収入は、七兆二千四百二十二億円に上っており、この中に同調査では除外されたカラオケ関係や遊園施設、ゲーム機を併設していない百貨店屋上ロケなどの収入が含まれるものと見られる。

同調査は「ＡＭ産業界の実態」を把握するためのものとすれば、ＡＭ業界の対象範囲の明確化や家庭用分野の扱い方についての説明が求められることになり、今後の調査におけるひとつの課題ともなっている。

三つの分野についてそれぞれ「報告書」の主な内容は次のとおり。

業務用ＡＭ機製品販売高（単位：億円）

輸出 494 (24.3%)
製品販売高 2,036
1,542 (75.7%) 国内向け

ＡＭ機器販売高2千億円 国内向けの5割がＴＶ機

業務用ＡＭ機器について、同調査では次の八種類に分類している。

①「ＴＶゲーム機」＝ビデオ画面を使った硬貨作動式。②「メダルゲーム機」＝メダルイン／アウト方式のもの（事務局では「クレジット方式のみはＡＭ機ではないと判断し除外。対人ゲームテーブルは区別せず各社の判断に任せた」としている）。③「乗物機」＝硬貨作動式のバッテリーカー、レール走行式、定置式などの小型機で、メリーゴーランドなど中型機や遊園施設を除く。④「クレーン機」。⑤「クレーン機以外の景品提供機（プライズマシン）」。⑥「その他のゲーム機」＝①—⑤以外のフリッパー、カーニバル機、占い機など。⑦「景品類」。⑧「ゲーム関連付帯機器ほか」＝両替機、メダル貸機など。

以上の業務用ＡＭ機器製品の販売高は二千三十六億円で、うち国内向けは千五百四十二億円で七六％を占め、輸出は四百九十四億円となっている（上のグラフ参照）。なおここでの「製品」は、回答業者のＯＥＭを含むオリジナル製品を意味する。

国内向け製品販売高（1,542億円）の種類別内訳（単位：億円）

種類	販売高
テレビゲーム	779
メダルゲーム	199
乗り物	39
クレーン	100
他景品提供機	94
その他	116
景品類	147
関連機器	68

※「製品販売高」は、ＯＥＭを含むオリジナル製品の販売高を意味する

国内向けを機種別に見ると、ＴＶゲーム機が約七百八十億円と圧倒的に多く、次いでメダルゲーム機百九十九億円、プライズマシン百九十四億円（うちクレーン機百億円）、景品類百四十七億円、その他アーケード機百十六億円、乗物機三十九億円となっており、ＡＭ機の主流はやはりＴＶゲーム機であることを示している。

輸出高の機種別については調査していない。

ＡＭ機器の輸入額は百六十八億円。この内訳も調査されていないが、輸出額はその三倍近い四百九十四億円なので輸出超過という結果になっている。またこの輸入額は、製品販売高二千三十六億円に比べると八・三％の割合になっている。なおこの分野に回答した九十五社のうち、輸入を行なったのは約三分の一の三十社だけで、残り六十五社は輸入しなかったと回答している。

販売高については、オリジナル製品以外の他社製品を販売した「仕入販売高」（右の図表参照）も集計しているが、これは転売などによりデータが重複しているものと考えられるため、「参考」として扱っている。

それによると仕入販売高は九百八十一億円で、うち国内向けが九百四十八億円、輸出が三十三億円となっている。

国内向け仕入販売高の機種別では、ＴＶゲーム機が二百九十七億円で三一・四％と多いが、次に景品類が二百四十四億円で二五・七％を占めて続いているのが特徴。このほかクレーン機以外のプライズマシンが百二億円、その他アーケード機が九十六億円、メダルゲーム機九十一億円、クレーン機五十二億円、乗物機三十四億円。

これらをオリジナル製品販売高と比べてみると、ＴＶゲーム機を中心に多くの機種はメーカーの直接販売が主流だが、景品類とプライズマシン（クレーン機を除く）については仕入販売額のほうが大きくなっていることがわかる。

〈参考〉業務用ＡＭ機仕入販売高（単位：億円）

輸出 33
仕入販売高 981億円
国内向け 948

〈参考〉
国内向け仕入販売高の種類別内訳
（上段：単位百万円、下段：％）

計	内訳							
	テレビゲーム	メダルゲーム	乗り物	クレーン	他提供機	その他	景品類	関連機器
94,789	29,727	9,134	3,425	5,203	10,170	9,601	24,406	3,123
100.0%	31.4	9.6	3.6	5.5	10.7	10.1	25.7	3.3

なお同調査では「一年後の増減予想」についても、増加、現状維持、減少の三段階での回答を求めている。その結果、ＡＭ機器の販売高については、全体として伸びると回答した業者が五三％と半数を超え、残りはほとんどが現状維持としている。

増減予想を機種別に見た場合、増加予想が減少予想を上回ったのは、クレーン機以外のプライズマシン（五七％）が最も多く、次いでその他アーケード機（五〇％）、関連付帯機器（四三％）、景品類（三二％）、ＴＶゲーム機（三〇％）となっている。逆に減少予想が最も多かったのがクレーン機で五一％が減少と回答し、増加予想はわずか六％と八種類の中で最も少ない。またメダルゲーム機と乗物機も増加予想が少ないが、いずれも現状維持の回答が半数を超えている。

ＯＰ収入は5千8百億円 機械購入高は千2百億円

次にオペレーション分野については、三百十六社が回答した。この市場規模の数値は推計となっており、回答の集計から求めた一台当たりの売上高に、警察庁調べ（九四年十二月現在）による全国のゲーム機設置台数を掛け合わせたもの。ただし調査票では、九四年九月時点での設置台数を求めている。

また同調査では、家賃や歩合契約を問わず店舗の運営主体が「オペレーター側にある場合」を「直営」、「相手先にある場合」を「レンタル」と区別して集計しているが、複雑で多岐にわたっているわが国のオペレーション事情を考えた場合、同調査の区別に意味があるのかどうかという点についても、今後の課題と見られる。

「報告書」ではオペレーション収入は五千八百億円と推計している（右の図表参照）。

これを機種別に見るとＴＶゲーム機が千九百四十六億円で最も多く全体の三三・六％を占め、次いでメダルゲーム機が千二百十五億円（二〇・九％）、クレーン機が千百五十八億円（二〇・〇％）、その他アーケード機が七百六十四億円（一三・二％）、クレーン機以外のプライズマシンが五十一億円（八・八％）、乗物機が二百五億円（三・五％）となっている。

またオペレーション収入のうち「直営」では三千九百五十七億円となり、その機種別ではＴＶゲーム機が千百八十六億円、メダルゲーム機九百十七億円、クレーン機八百十六億円、その他アーケード機四百八十八億円。

「レンタル」では千八百四十二億円となり、うちＴＶゲーム機が七百六十億円、メダルゲーム機が二百九十八億円、クレーン機三百四十二億円、その他アーケード機二百七十六億円と続いている。

なおオペレーターがＡＭ機器を購入した額は千百七十二億円で、これはオペレーション収入の二〇・二％を占めるという結果になっている（左上のグラフ参照）。

ロケーション数については、「レンタル」および「八号対象外」のロケに、同一店に複数の回答業者がＡＭ機を設置している場合が含まれているため、実際のロケ数より多い数値となっていることを前提にした上で、計八万七千三百店と推計。

うち八号店は一万九千四百店、八号対象外は六万七千九百店、また「直営」は八千五百店、「レンタル」は七万八千八百店としている。

ＡＭ機の設置台数（左の図表参照）については合計八十三万一千台で、うち機種別設置台数はＴＶゲーム機が三十九万五千台で全体の四七・五％を占めて他を圧倒しており、以下プライズマシンが十六万五千台（うちクレーン機八万台）で一九・九％、メダルゲーム機が十二万一千台で一四・六％、その他アーケード機が十一万七千台で一四・一％などとなっている。

また八号店には四十七万一千台、八号対象外には三十六万台が設置されている。さらに「直営」は四十三万五千台で、うちＴＶゲーム機が十五万八千台、プライズマシン十万三千台、メダルゲーム機八万二千台、その他アーケード機六万六千台となっており、「レンタル」は三十九万六千台で、うちＴＶゲーム機二十三万七千台、プライズマシン六万一千台、その他アーケード機五万一千台、メダルゲーム機三万九千台を設置している。

一店当たりの設置台数および一台当たりの売上高も試算されている（下の表参照）。それによると「直営」では平均一店に五十一台設置され、一台の売上高は年間九十万九千円、「レンタル」では一店に五台設置され一台の売上げは四十六万五千円。

その機種別では、「直営」「レンタル」とも設置台数はＴＶゲーム機が圧倒的に多いが、一台当たりの売上げではクレーン機がトップを占め、「直営」で百八十八万四千円、「レンタル」で九十四万五千円となっている。なお「直営」での売上げは続いてメダルゲーム機、ＴＶゲーム機の順で多いが、「レンタル」ではメダルゲーム機の次に乗物機が続き、ＴＶゲーム機は最も少ない。

オペレーターによる一年後の予想を見ると、オペレーション収入については過半数の五九％が現状維持としており、増加を予想しているのはわずか一九％と少ない。機種別の売上げ予想でもほとんどが現状維持となっているが、その中でクレーン機が減少し、クレーン機以外のプライズマシンは増加すると予想しているのが目立つ。

また設置台数の増減予想では、六〇％が現状維持、二七％が増加、一三％が減少としている。メーカー側は五三％が機械販売高の増加を予想しているのに比べると、オペレーターのほうが厳しい見方をしている。

また機種別設置台数の増減予想も、オペレーション収入の予想とほぼ同じ傾向を示し、ＡＭ機の中で台数が最も減少するのはクレーン機で、増えるのはその他プライズマシンを含むアーケード機となっている。

総合するとメーカーは販売高の増加、オペレーターは収入、設置台数とも現状維持を予想しているが、機種別では双方とも同じような予想で、クレーン機は大幅に減少するもののその他プライズマシンとアーケード機は増加、これら以外のＡＭ機は現在と変わらないと見られている。

業務用ＡＭ機購入高（単位：億円）

購入高 20.2%
1,172
売上高計 5,800億円

オペレーション売上高（単位：億円）

レンタル 1,842
売上高計 5,800億円
3,957 直営

種類別売上高（直営、レンタル合計）（単位：億円）

種類	売上高
テレビゲーム	1,946
メダルゲーム	1,215
乗り物	205
クレーン	1,158
他景品提供機	511
その他	764

ＡＭ機設置台数（計831千台）（単位：千台）

種類別ＡＭ機設置台数（直営、レンタル合計）（単位：千台）

ＡＭ機種類別指標

	計	テレビゲーム	メダルゲーム	乗り物	クレーン	他提供機	その他
直営ＡＭ機１台当たり売上高（単位千円）	909	750	1,124	597	1,884	653	744
レンタルＡＭ機１台当たり売上高（単位千円）	465	321	766	602	945	476	538
直営１店舗当たりＡＭ機台数	51.4	18.7	9.6	3.1	5.1	7.1	7.7
レンタル１店舗当たりＡＭ機台数	5.0	3.0	0.5	0.1	0.5	0.3	0.7

家庭用市場8千5百億円 うちソフト4千7百億円

さて家庭用ＴＶゲーム分野については、三十二社の回答をもとにした市場規模の推計は八千五百三十八億円となっている。これはＴＶゲーム専用機のハードとソフトの販売高を合わせたもので、パソコンゲームなどは含まれていない。また調査対象が〝九三年度〟のため、「サターン」や「プレイステーション」なども含まれていないことから、この分野の調査結果は現在の実態との差が大きいと見られる。

「報告書」では八千五百三十八億円の売上高のうち、国内向けが三千九百三十六億円、輸出が四千六百二億円で、輸出額のほうが大きいという推計になっている。

またハードとソフトの売上高を分けると、ハードが三千八百十八億円、ソフトが四千七百二十一億円。このソフト販売高の数値は同調査では、ハードメーカーによるソフト売上高について、ハードメーカーがサードパーティーから受けるソフト生産委託費をヒアリングにより推定し修正を加えたとしている。

売上高をビット数別で見ると、ハードは16ビット機が二千四百三十二億円でハード売上高の六三・七％を占め、またソフト売上高のうち16ビット用が三千七百二十五億円で七八・九％を占める。

ハードの出荷台数は合計三千四百万台で、うち16ビット機が千八百八十九万台で五五・六％を占め、8ビット機が百九十一万台、32ビット機が八十万台となっている。

ソフトの出荷本数は二億三百九十七万本。うち16ビット機用が一億四千二百十万本で約七〇％を占め、このほか8ビット機用が千六百十七万本、32ビット機用が二百万本。

そのタイトル数については計千五百八十五タイトルが出荷され、うち16ビット機用が千三十三タイトル、8ビット機用が二百二十三タイトル、32ビット機用が百二十タイトルある。

また同調査の回答データのみで算出したソフトの一タイトルの平均出荷本数は、16ビット機用で十八万一千二百本、8ビット機用で六万九千七百本、32ビット機用で一万七千本となっている。

ソフト販売高の一年後の予想では、やはり次世代機の相次ぐ登場を見越して、32ビット機用が増加すると回答したのが九五％と圧倒的に多い。

最後に余暇開発センターでは全体的に「業界伸張という結果となって表われた」としている。

JAMMA「第三者認証制度に関するセミナー」

型式試験に代わる認証で 製品の安全確認を確実に

JQAから2人の講師を招き、133名が受講

(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA、中山隼雄会長)は七月六日、東京・霞が関の東海大学校友会館で「第三者認証制度に関するセミナー」を開催、これに六十一社百三十三名が参加した。

これは七月一日施行された電気用品取締法の改正施行令により、従来甲種電気用品だったAM機(乗物機を除く)が、型式認可試験などが不要な乙種電気用品へと移されたこと、またPL法も同日施行されたことから、JAMMAでは「製品の安全性についてメーカーの自主検査による確認がさらに重要になってくる」として開いたもの。

第三者認証制度は、メーカーや行政とは別の民間による第三者機関が、型式試験に代わる安全認証検査を行ない、メーカーの安全確認をより確実なものにするための制度で、この制度を利用するかどうかはメーカーの自主的判断となる。

なおこの認証制度の円滑な運営を図ることを目的とした「電気製品認証協議会」が昨年十二月設立されており、認証試験は型式認可試験などを担当してきた(財)日本品質保証機構(JQA)、(財)日本電気用品試験所(JET)、(財)日本写真機光学機器検査協会(JCII)が、それぞれ認証機関として新制度により実施している。

右の写真は講師の二人でJQA・安全計画センターの長谷川清隆課長補佐(左)と柏木健夫副所長、下は受講者ら

福田哲夫JAMMA副会長

セミナーではJAMMAの福田哲夫副会長(電取法対策委員長)が挨拶し、「政府の規制緩和策により、電取法の甲種電気用品に指定されていたゲーム機が乙種に移行し、また一方でPL法が施行されたこともあってメーカーの責任がさらに重くなった。安全対策をより確実なものにするために第三者認証制度を活用するという方法がある」と述べた。なお同セミナーはAMショー出展説明会の直前に行なわれたもので、同ショー出品機の電取検査は行なわず、事前の書類審査のみとするとの説明もあった。

セミナーは第三者認証機関のひとつ、JQAの総合製品安全計画センターから柏木健夫副所長と同計画課の長谷川清隆課長補佐の二人が講師として招かれ、約一時間講演した。長谷川氏は電取法改正の経緯と改正の要点について、柏木氏は従来の型式区分制度との対比の上から第三者認証制度の概要について、それぞれ説明した。その主な内容は次のとおり。

製品試験と製造工場調査 「安全認証マーク」を表示

七月一日に施行された電取法の改正は、甲種電気用品二百八十二品目のうち、ゲーム機を含む百十七品目を乙種へ移行するとともに、輸出用の電気用品に関わる届け出義務を廃止し、乙種の〒マーク表示義務も廃止するというのが主な内容(本紙第494号参照)。これを第一次として今後五年間で、乗物機など残る甲種電気用品百六十五品目をすべて乙種に移行させることになっている。乙種になると、甲種で必要だった諸手続きが大幅に簡略化されることになるが、技術基準適合義務などは甲種と同じで、電取法の枠内であることに変わりはない。

またこれと平行して、国際技術基準のIEC規格との整合化をめざした「国際化委員会」が発足し、技術基準に関する改正案を九七年春までにまとめる方向で検討を始めている。

甲種から乙種への移行は、型式認可試験による強制認証がなくなり、製品の安全確保はメーカー単独の任意認証になることを意味する。そこでメーカーによる安全確認作業をサポートするため、第三者が試験を行ない客観的に認証するという第三者認証制度がスタートした。

第三者認証制度は、電取法の技術基準適合試験やメーカーの工場調査などを行ない、製品の安全性を一層確実なものにするとともに、安全認証マーク(下)を製品に表示することで社会的信頼性を高めようとするもの。また国際協力により海外の認証機関の認証も同時に取得できるサービスや、すでに海外での認証を得ている製品は、海外認証の試験データを活用できるなどのメリットもある。

認証までの手順は、申込書受け付け後、サンプル製品の安全確認試験を行なうとともに、メーカーの工場における品質管理体制や検査設備などの調査を実施し、製品と工場についての成績書が出され、一定基準に適合していれば認証マーク、認証書、登録証が発行される。不適合の場合は、適合するまで改善を要求する。製品出荷後も年一回の定期工場調査がある。なお工場調査ができない輸入品は、ロットごとのサンプルによる試験だけの認証方法(「ロット認証」)もある。また認証登録製品(リストは定期的に公開)と類似する製品については、その相違点のみの試験となる。

試験に要する期間は、テレビなどの場合で申請書とサンプル提出後、平均で約一ヵ月半かかる。

JQA、JET、JCIIの三つの試験機関で共通のシステムと認証マークを採用しているが、認証にかかる費用は自由競争となっている。

甲種の型式区分制度では有効期間を過ぎると再び試験を受けなければならなかったが、第三者認証制度では有効期間がなく、定期工場調査により認証は継続される。なお認証試験にメーカー側の試験データを使うことも電気製品認証協議会で検討中であり、これが実現すれば時間が短縮され費用も安くなる。電気製品認証協議会は第三者認証制度の公正な運営に関する提言などを行なう機関で、その役員となる幹事にJAMMAの高橋和治専務が入っている。

第三者認証制度はULやカナダのCSA規格などとほぼ同じレベルになっており、国際相互認証がしやすくなっている。認証試験はIEC規格との整合性を重視しているが、例えば日本や米国では外装部品の難燃性を要求するのに対し、IEC規格では難燃性よりも感電を重視するなどの違いはある。しかし今後、IEC規格にも難燃性が大きく取り込まれる方向にある。

なおPL法との関連について、欧州と同じように日本では訴訟が米国ほど多くは起こらないだろうが、従来に比べると増える可能性がある。また技術基準の国際整合化により日米、欧州が同レベルになれば、PL法の影響がさらに大きくなってくるものと考えられる。

PL法には予防と防御の概念があるが、メーカーは予防に全力を上げるべきであり、そのために第三者認証制度を利用するという方法がある。この制度では当面、電取法の技術基準に基づいて試験を行なっていくが、今後は実情を見ながら生きた基準に変えていく。とくに電子遊戯機器やコンピューター製品などについては、個々の製品に合わせた基準に変えて、国際相互認証に対応できるものにしていく。

なお当日までにJQAへの認証申し込みが約百件あり、うち十件を認証しているとのこと。

安全認証マーク

第三者認証制度の位置づけ(太線部分)

The Future Is Now
SNK

壮大なステージと衝撃のビジュアル！ 史上空前のSTG（シューティングゲーム）新登場!!

PULSTAR™

NEO GEO blasts its new shooting game masterpiece "PULSTAR" into video game history!

パルスター
© AICOM CO.,LTD. 1995

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

格闘スター24人から3人チームを作り出せ！ チーム エディット 新搭載

THE KING OF Fighters '95

対戦はここまで熱くなる。

TM ©SNK 1995

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
94年度ゲーメスト大賞受賞ゲームが「～95」に進化して、再び登場。
チームエディットにより対戦がさらに熱く、深く、楽しく。
新スタイルのチームバトルがまったく新たな旋風を巻き起こします。

新たな定番！SNKオリジナル・ゲームマシン!!

JAMMA筐体でネオジオゲームが大活躍！

JAMMA仕様筐体専用ネオジオ・システム基板
MV-1A OP価格 48,000円
- ネオジオソフト1本搭載可能
- 外形寸法(mm)：幅250×奥行190×高さ86
- 推奨電源：DC+5V(7A)、DC+12V(1A)

NEO29
ネオジオ4本用筐体
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力：120W ●本体重量：108kg
- 外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,440

NEO CANDY 29
JAMMA仕様筐体
- 29インチCRTカラーモニター搭載
- 電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力：120W ●本体重量：108kg
- 外形寸法(mm)：幅715×奥行958×全高1,560

ネオジオゲームもJAMMAゲームも鮮明な大画面で！

NEO50
- 50インチPTVモニター搭載、NEO-MVH MV2標準装備／JAMMA基板搭載可能 ●電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz) ●消費電力：200W ●総重量：300kg ●外形寸法(mm)：幅1,146×奥行2,200～3,200(調節可能)×全高1,900 ※本機は電気用品取締法対象外品です。

オシャレな新型カプセル機

CANDY CAPSULE
- 電源電圧：AC100V±10V(50/60Hz)
- 消費電力：110W ●本体重量：89kg
- 外形寸法(mm)：幅680×奥行970×全高815

"ヒヨコちゃん"がカプセルでやってくる。

10月発売予定

チキンラーメン
カプセル ヒヨコちゃん
バージョンA
200個／OP価格29,500円(予定)
すっごくかわいい！楽しく使える！
ヒヨコちゃん9アイテム揃って登場。
- 75⌀カプセル対応

© 1995 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

とってもタイムリー！ 話題のK.O.F.95が景品に新登場!!

THE KING OF Fighters '95™
ぬいぐるみ
好評発売中
100個／OP価格29,500円
ゲームをすればぜったい欲しくなる！
人気のファイター7人が勢揃い。
- サイズ：高さ20cm程度

©SNK 1995

好評発売中
THE KING OF Fighters '95™
マスコット人形
200個／OP価格29,500円
新キャラクター含めて全10種類！
カプセル機でも大活躍だ。
- サイズ：高さ5cm程度

©SNK 1995

製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ ※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。表示価格は消費税を含みません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ディズニーワールドに

動物テーマパーク建設

9月着工、最大規模で98年オープン

米国のウォルトディズニー社（本社カリフォルニア州バーバンク、マイケル・アイズナー会長兼CEO）は六月二十日、フロリダ州オーランドにあるディズニーワールド内に、四番目で最大のテーマパーク「ディズニーズ・ワイルド・アニマル・キングダム」（敷地約二百万平方㍍）を建設すると正式に発表した。

動物をテーマにしたもので、広さは既存の「プレジャーアイランド」と「ビレッジ・マーケットプレース」を合わせたものを二倍にしたほど。ディズニーのどのテーマパークよりも大規模なものとなり、九月に着工、九八年春のオープンをめざす。

「ワイルド・アニマル・キングダム」は三つのゾーンで構成され、それぞれ実在する動物、絶滅した動物、架空の動物を扱う。うち実在する動物については、約五十万平方㍍の「サファリ」セクションが設けられる。ここでは客が単に乗りもので見物するのではなく、ジープのようなものに乗り込み、冒険を楽しむという能動的なものになる。

アイズナー会長は、「スリルライド、異国風の光景、そして野獣との接近の組み合わせが、まったく新しい経験を与えることになる」と説明している。投資額は明らかにしていないが、七億六千ドルと見られている。これは「エプコットセンター」の約二倍の投資額に当たるほどで、巨大プロジェクトと言える。

ディズニーワールドは来年開業二十五周年を迎えることから、拡充するため計画された。ここにはすでに「マジックキングダム」（ディズニーランドに相当する）、「エプコットセンター」、「MGMスタジオ」の三つのテーマパークがある。同社は動物をテーマとするテーマパークの構想を十年以上も暖めてきた、と言われている。

ディズニーワールドの近くには、MCA社が経営するユニバーサルスタジオ・フロリダがあり、九九年完成予定で第二のテーマパーク「ジ・アイランド・オブ・アドベンチャー」を計画しており、ウォルトディズニー社はこの計画にぶつけたものという見方もある。

オランダTiLE

LBEなど充実

映像シミュレーター展

映像シミュレーター分野の展示会として注目されている、オランダのTiLE95が六月十三―十五日、マーストリヒトで開かれ、一段と充実した。TiLEは昨年まで「テクノロジー・イン・レジャー・エンタテイメント」だったが、四回目の今年から「テクノロジー」は「トレンズ」に変わった。

これは英国の展示会専門会社、アンドリッチ・インターナショナル社が主催しているもので、先端技術を駆使した最新のAM施設をテーマにするセミナーを併催している。とくにTiLEでは、LBE（ロケーション・ベースド・エンタテイメント）の動向を探る場として脚光を浴びてきた。

LBEというのは、遊園地を含む広い意味のロケーションに設けられる娯楽施設がすべて含まれることになるが、最も斬新で容易に移転できない映像シミュレーターを指すことが多くなってきた。

TiLE95の展示会には、アイマックス社、シリコングラフィックス社（SGI）、エバン&サザーランド社、モーグ社、トムソン・トレーニング&シミュレーション・エンタテイメントシステム社、アイワークス・エンタテイメント社など五十三社が出展、約千人が来場した。主催者側では、密度の高いものをめざしており、規模を大きくする気はないとしている。

出展社で特に注目されたのはSGI社で、同社は映像シミュレーターの映像ソフトが同社のハードウェアで生み出されている点を強調した。映像ソフトの中でもCG技術が占める位置は格段に大きくなっているからだ。

トムソン・トレーニング社は、最新型の二人乗りコンパクトタイプ「ベンチュラーS2」を、硬貨作動式でオペレートできる点などアピールした。

TiLEは好評なことから、来年はアジア版としてTiLE―アジアを三月にシンガポールで開催する予定だ。

香港AAE

米欧の期待集め

昨年の2倍以上の規模に

香港で二回目の展示会、アジア・アミューズメント・エキスポ（AAE）95が六月七―八日、香港島ワンチャイの展示センターで開かれ、十ヵ国七十五社（前回三十一社）が百十一小間（四十一小間）に出展、これに二十三ヵ国千七百五十六人（四百八十人）が来場、主催者側は大成功だったとまとめた。

AAEは米国のAAMA主催で昨年発足。二回目は遊園地関係のIAAPAが加わり、両協会にとっての初の共催となった。このためIAAPAサイドで、全出展社の半数以上を送り込んだ。日本からはトーゴ、岡本製作所、K&Uの三社にとどまった。

日本のゲーム機メーカーは、昨年出展したSNKを含め一社も出展しなかった。おまけにAAE当日、カプコン・アジア社がすぐ近くのホテルでプライベートショーを開いたため「日本のゲームメーカーはAAEをボイコットしたのか」という憶測が生まれたほど。しかし本当のところは、それほど意味のない展示会に出展したくなかっただけ、ということのようだ。

巨大な市場に成長する可能性を持つ中国を背景に、その入口として香港で開かれたAAEに、米欧の業者は期待を大きくふくらませている。従ってその期待を満足させたかという観点で、成功か失敗かを判断すべきではないだろうか。

AAE95で実際に新製品を出品したのは、メトロテインメント社など香港の業者だけだった、と同社のフランク・クアン社長は言う。シンガポールからは英国製VRゲーム機も出品された。しかしAAE95は展示会よりも、併催された十四のセミナーのほうに重点が置かれたのかも知れない。

その最も関心の高いセミナーのタイトルは「テーマパーク建設のためのレッスン」だった。

期待ばかりが先行し、政治・経済・文化を含め東南アジアの市場にはさまざまな違いがあるということを見ようとしない傾向は、この先数年間は続くのかもしれない。

フィリピン国警

TV賭博機摘発

37台を市庁舎前で焼却

フィリピンの国家警察は七月三日、違法なTV競馬ゲーム機三十七台を、マニラ市内カローカンにある市庁舎前に集め、大勢の人の見ている前で火を放ち、燃やした。

ロイター電が伝えたもので、それによると一連の違法ギャンブル機摘発の結果、押収したもの。写真で見る限り、押収機のキャビネットは粗末なので、日本製ではないらしい。

フィリピンでは、AMであろうがゲーミングであろうが、TVゲーム機は禁止されている。最近いくつかFEC（ファミリー・エンタテイメント・センター）が誕生しており、解禁されたように見られるがそうではない。FEC内に設けられたTVドライブゲーム機などは、フィリピンではTVゲーム機とは別のシミュレーターとして扱われているからだ。

TTS「ベンチュラーS2」

小型2人用

CGソフトつきで出荷開始

英国のトムソン・トレーニング&シミュレーション・エンタテイメントシステム社（TTS・ES）は映像シミュレーター「ベンチュラー」（十四人乗り）のコンパクト型、「ベンチュラーS2」の出荷を今年六月に開始した。これは二人乗り、硬貨作動式でロケーションを選ばないのが特徴。

映像ソフトはタイトーなど共作の「アストロ・キャニオンコースター」（本紙第487号に画面写真）などいくつかある。

「ベンチュラーS2」コインオプ型の外観

International Trade Show

Show	Date
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A.)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 4-6
Fun Expo (Orlando, U.S.A)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
World Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A)	Oct. 16-18
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
Interazar'95 (Madrid, Spain)	Oct. 26-28
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A)	Nov. 15-18
Slovakia Show'95 (Bratislava, Slovakia)	Nov. 16-19
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15
Amuse World (Seoul, Korea)	Dec. 16-19
1996	
Winter CES'96 (Las Vegas, U.S.A.)	Jan. 5-8

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

8月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャコップ（セガ社）	8.77
2	バーチャファイター　2（セガ社）	8.67
3	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	8.30
4	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.18
5	メガタッチ　II（メリット）	8.15
6	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	8.00
7	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.84
8	メガタッチ　III（メリット）	7.71
9	レボリューション　X（ミッドウェー）	7.46
10	タッチスター・ボナンザ（NIT）	7.43

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	デイトナUSA（セガ社）	9.60
2	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.15
3	ティーメック（TWI／アタリゲームズ）	8.83
4	コップス（TWI／アタリゲームズ）	8.83
5	ウィングウォー（セガ社）	8.50
6	リッジレーサー　2（ナムコ）	7.91
7	リッジレーサー（ナムコ）	7.87
8	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.86
9	ファーストドロー・ショーダウン（ALG）	7.86
10	アウトランナーズ（セガ社）	7.72

ベスト・ニュービデオ

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ストリートファイター・アルファ〔ゼロ〕（カプコン）	9.60
2	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	9.01
3	エックスメン（カプコン）	7.97
4	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	7.76
5	スーパーサイドキックス　3〔得点王3〕（SNKネオジオ）	7.75
6	バイオレントストーム（コナミ）	7.67
7	ギャルズパニック　2（カネコ）	7.44
8	パスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	7.38
9	スーパーサイドキックス　2〔得点王2〕（SNKネオジオ）	7.25
10	ブラッドストーム（ストラータ）	7.18
11	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	6.98
12	パッキーオヘア（コナミ）	6.90
13	サムライショーダウン　II〔真サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	6.89
14	ゼッドブレード〔作戦名ラグナロク〕（NMK／SNKネオジオ）	6.80
15	アグレッサー・オブ・ダークコンバット（痛快GANGAN行進曲）（ADK／SNKネオジオ）	6.80
16	ギャルズパニック（カネコ）	6.75
17	エアロファイターズ　2〔ソニックウイングス2〕（ビデオシステム／SNKネオジオ）	6.69
18	ツインイーグル　2（セタ）	6.67
19	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.64
20	グレート1000マイルラリー（カネコ）	6.55

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	8.81
2	ノーフィア（ウィリアムズ）	8.54
3	ワールドチャレンジ・サッカー（プリミア）	8.33
4	ベイウォッチ（セガ社）	8.18
5	スターゲイト（プリミア）	7.73
6	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.57
7	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.57
8	シャックアタック（プリミア）	7.44
9	ロードショー（ウィリアムズ）	7.38
10	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ）	7.35

調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ゲーム音楽CD

5タイトル発売

ビデオテープ2、ビデオCDも

セガ社、タイトー、コナミ、ADKのTVゲーム音楽CDが計五タイトル、ビデオテープ二タイトル、ビデオCD一タイトルが七月下旬までに発売となった。

ゲーム音楽CDは次のとおり。

セガ社「セガラリー・チャンピオンシップ」＝同ゲーム音楽のフルアレンジ版とゲームに使われているラリーカーの実車エンジン音を収録。七月十九日発売。同「バーチャファイター2」＝同ゲームキャラクターをイメージしたボーカルアルバムで〝ダンシングシャドーズ〟が冠タイトル。同社第二AM研究開発部の鈴木裕部長がプロデュースし、同開発スタッフが制作を担当。七月二十六日発売。いずれも東芝EMIからの発売で価格は三千円。

コナミ「ツインビー・ヤッホー!」＝十曲をポップにアレンジ。〝ツインビー生誕十周年記念CD〟としてコナミ矩形波倶楽部が編曲、演奏。キングレコードから価格二千八百円で七月二十一日発売となった。

タイトー「エレベーターアクション・リターンズ」＝オリジナル曲に新アレンジ曲を加え、映画音楽風にミックス収録。解説書も映画パンフレットをイメージして作成。価格二千円。

ADK「ワールドヒーローズパーフェクト」＝SNK〝ネオジオ〟の同名ソフトのオリジナル曲および使われなかった曲や音声、SEも含めて収録。価格千五百円。

以上の二枚はいずれもポニーキャニオンから七月二十一日発売された。

ビデオテープ二本はいずれもSNK「餓狼伝説3」をもとにしたもので、ポニーキャニオンから発売。

一つは「餓狼伝説3／SNK」。これは新世界楽曲雑技団によるアレンジ曲が流れる中、ゲーム攻略法や珍プレー、隠しキャラクターの出現などのシーンを収録したもの。攻略マニュアル付きで価格四千八百円。LDも同価格で発売。もう一つは「餓狼伝説3・最強王座争奪戦」で、ゲーム雑誌記者や一般プレイヤーたちが同ゲームトーナメントを行ない、その対戦シーンを収録。特別価格で千五百円。いずれも七月二十一日に発売となった。

ビデオCDはセガ社「バーチャファイター2」で、「サターン」のビデオCD用アダプター発売に伴い制作。各キャラの攻略法と技を紹介。東芝EMIから六月二十三日発売。価格は三千円。

タイトー通信カラオケ「X2000」95年7月期ベスト20（7月1日～31日）

	タイトル	アーチスト
1	ズルい女	シャ乱Q
2	TOMORROW	岡本真夜
3	ロビンソン	スピッツ
4	碧いうさぎ	酒井法子
5	シングルベッド	シャ乱Q
6	サンキュ.	Dreams Come Ture
7	いちばん近くにいてね	大黒摩季
8	WOW WAR TONIGHT～時には起こせよムーヴメント～	H—Jungle With t.
9	【es】～Theme of es～	Mr.Children
10	太陽のSEASON	安室奈美恵
11	KNOCKIN' ON YOUR DOOR	L↔R
12	君がいたから	FIELD OF VIEW
13	TRY ME～私を信じて～	安室奈美恵withスーパーモンキーズ
14	HELLO	福山雅治
15	マンピーのG★SPOT	サザンオールスターズ
16	愛が見えない	ZARD
17	旅人のうた	中島みゆき
18	POISON	布袋寅泰
19	ねがい	B'z
20	ら・ら・ら	大黒摩季

ビデオゲーム機基板・エッジコネクターに関するJAMMA規格（再録）

昭和60年11月26日制定
平成6年2月7日改定

1．適用範囲

この規格は、電気用品取締法の技術規準を遵守し、一般ビデオゲーム機に使用する、メイン基板及びエッジコネクターの規準について規定する。

2．用語の意味

(1) 一般ビデオゲーム機

ＣＲＴモニターを使用した、コインオペレートの遊戯機械で、テーブル型、アップライト型等の一般的な形のもの。

(2) メイン基板

ビデオゲーム機を構成している基板の中で、中心をなす基板。

(3) エッジコネクター

メイン基板の内部と外部を、電気的に接続する時に用いるコネクターで、図1に示す形状を有するもの。

3．エッジコネクター

3．1　形状、寸法　図1（メイン基板接触部）に適合すること。
3．2　端子ピッチ　3.96mm
3．3　端子数　両面56極（片面28極）
3．4　端子の配列　表1

4．メイン基板

4．1　形状　形状は特に定めないが、3．に適合する接触部を設ける。
ただし、接触部の板厚は1.6mmとする。
4．2　寸法　次の寸法を推奨する。
幅　310mm以下
長さ　380mm以下
高さ　70mm以下
寸法の取り方は、図2による。
4．3　枚数　特に規定しない。
4．4　入出力信号
4．4．1　入出力信号の配列は、表1の通りとする。
4．4．2　信号の優先順位は、コインスイッチ1、コインカウンター1、コインロックアウト1を優先して使用する。
4．4．3　スイッチ入力に接続されるスイッチは、ノーマルオープン型でONの時GNDと導通する。
4．4．4　コインカウンター及びコインロックアウトソレノイド駆動回路は、5V、12V双方について駆動が可能なこと。
4．4．5　ビデオ出力信号（RED, BLUE, GREEN, SYNC）は、図3の範囲内にあること。
4．5　基板上に実装する回路
オーディオアンプ回路
コインロックアウトソレノイド駆動回路
（実装できない場合は、エッジコネクター端子9、KをGNDに接続しておくこと。）
クレジットコントロール回路

5．表示

本規格に適合するメイン基板、エッジコネクターには、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の登録商標であるJAMMAマークを次の条件により表示するものとする。

5．1　表示方法　エッジコネクターにはJAMMAマークの表示シールを貼る。
メイン基板にはJAMMAマークのシルク印刷をする。
5．2　表示場所　エッジコネクターは部品面1番端子付近。
メイン基板は部品面エッジコネクターの付近。
5．3　表示寸法及び色　表示シールの大きさ、色については、図4の通りとする。
メイン基板については、図5の通りとする。
5．4　表示することのできる者の資格
社団法人日本アミューズメントマシン工業協会の正会員及び、社団法人日本アミューズメントマシン工業協会より使用許諾を受けた者とする。

6．その他

6．1　画面の表示方向　モニターに映し出される画像は、メイン基板上のディップスイッチで180°反転可能な機能を有することが望ましい。
6．2　コントロールパネル
6．2．1　位置　図6
6．2．2　使用優先順位は、プッシュスイッチ1、プッシュスイッチ2、プッシュスイッチ3とする。
6．3　制定外　本規格で制定していない事項については、電気用品取締法の技術規準を準用する。

表1　エッジコネクター端子の配列

半田面	端子番号		部品面
GND	A	1	GND
GND	B	2	GND
＋5V	C	3	＋5V
＋5V	D	4	＋5V
－5V	E	5	－5V
＋12V	F	6	＋12V
誤挿入防止キー	H	7	誤挿入防止キー
コインカウンター　2	J	8	コインカウンター　1
コインロックアウト2	K	9	コインロックアウト1
スピーカ　（－）	L	10	スピーカ　（＋）
オーディオ　（GND）	M	11	オーディオ　（＋）
ビデオ　GREEN	N	12	ビデオ　RED
ビデオ　SYNC	P	13	ビデオ　BLUE
サービス　スイッチ	R	14	ビデオ　GND
チルト　スイッチ	S	15	テスト　スイッチ
コイン　スイッチ　2	T	16	コイン　スイッチ　1
スタート　スイッチ　2	U	17	スタート　スイッチ　1
2Pコントロール1　UP	V	18	1Pコントロール1　UP
2Pコントロール2　DOWN	W	19	1Pコントロール2　DOWN
2Pコントロール3　LEFT	X	20	1Pコントロール3　LEFT
2Pコントロール4　RIGHT	Y	21	1Pコントロール4　RIGHT
2Pコントロール5　PUSH1	Z	22	1Pコントロール5　PUSH1
2Pコントロール6　PUSH2	a	23	1Pコントロール6　PUSH2
2Pコントロール7　PUSH3	b	24	1Pコントロール7　PUSH3
2Pコントロール8　スペア	c	25	1Pコントロール8　スペア
2Pコントロール9　スペア	d	26	1Pコントロール9　スペア
GND	e	27	GND
GND	f	28	GND

1Pコントロール8、9及び2Pコントロール8、9は入力とする。

図1　メイン基板接触部の寸法

図2　メイン基板の寸法測定箇所

図3　ビデオ出力信号

同期信号	水平	垂直
同期周波数	15.7±0.5 KHz	60±5 Hz
A：B（ブランキング：表示期間）	1：2－1：3	1：4.8～1：7.5
C（同期パルス幅）	6.5±1.5 μs	400±200 μs
D：E（同期信号の位置）	1：1－1：3	1：1－1：3

図4　JAMMA表示シール

シールの色：銀つやけし
文字の色：赤

図5　JAMMAシルク印刷表示マーク

図6　プッシュスイッチの位置

話題のマシン

セガ社「スポーツフィッシング　2」

魚釣りを小型化

「スピードアタック」「バーサスシティ」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、TV魚釣りゲーム機「スポーツフィッシング2」と、アーケードゲーム機「スピードアタック」がいずれも八月中旬発売となった。またTVゲームキャビネット「バーサスシティ」が、七月下旬に発売となった。

「スポーツフィッシング2」は前作のバージョンアップ版で、釣るポイントが十六ヵ所に、魚の種類が二十四種類に増えた。また座席が一人用になり、キャビネットがコンパクトになった。

遊び方は前作と同じ。二十九㌅ブラウン管による実写映像で、CD―ROMと同社「ST―V」基板を使用している。二台を接続でき、それぞれの成績をリアルタイムに相手画面に表示する機能もある。標準小売価格百九十五万円。

スポーツフィッシング　2

「スピードアタック」はバレーボールのスパイクをテーマとしたもの。

手前下の穴から上へ飛び出してトスされるボール（高さ二段階選択可能）を、前方のネット上へスパイク。ブロックする二本の腕プレートを避けるか跳ねのけて、ネットの向こう側に入れば得点。ゲームはタイマー制。一人用。標準小売価格百二十二万五千円。

スピードアタック

「バーサスシティ」は、シティ型TVゲームキャビネット二台を背中合わせに組合わせ、一台にしたもので、対戦ゲーム専用となっている。メンテナンスはフロントパネルを外すだけで簡単にできる。対戦に勝つと上部のランプが点灯。二十九㌅型。幅七五㌢、奥行一八三㌢、高さ一九五㌢。標準小売価格四十七万五千円。

バーサスシティ

SNK"ネオジオ"ソフト

特殊攻撃が多彩

エイコム「パルスター」

㈱エイコム（本社東京、井上昭男社長）開発の"ネオジオMVS"ソフト「パルスター」が、㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から八月二十八日発売となる。

これは横画面横スクロールのシューティングゲームで、CGレンダリングによる滑らかできめ細かい画像になっている。八方向レバーと二つのボタンを操作。三百五メガ。

全部で八ステージ構成だが、第一―四ステージの中から選んだステージからスタートし、八つ目のステージで最強のボスと戦うことになる。

特定の敵を撃破しアイテムを取ると、強力で多彩な攻撃ができるオプションの装着や、スピードアップ、ため撃ちと連射速度のアップ、ホーミングと光子型ミサイル発射、方向を選択できるボムの発射などが可能となる。なおオプションはボタンで装着と分離ができる。自機が撃破されると少し前の場面に戻る。ゲームは持ち機数制。カセット価格八万八千円。

パルスター

「アクアパラダイス」

アーム長さ操作

セガ社／ユウビスのプライズ機

セガ社製プライズゲーム機「アクアパラダイス」が、㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から七月二十日に発売となった。

これはユウビスの企画によりセガ社が製造したもので、セガ社からも発売されている。

回転テーブル上に並べられた景品を、アームがゆっくりとスイングしながら景品落とし口へ落とすタイプのものだが、ボタンでアームの長さを短くできるという新機構を採用しているのが特徴。

二つのボタンを使い、左ボタンでアームが動き出し、右ボタンを押すと押している間だけアームの前半分が縮むので、景品の流れを見ながらタイミングよく押す。中央部に二層の景品陳列台がある。キャビネットはカラフルな配色。六人用でOP価格百三十二万円。

アクアパラダイス

話題のマシン

サン電子製、「ST―V」用

パズル2種追加

「上海・万里の長城」

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）製TVパズルゲーム「上海・万里の長城」が、セガ社「ST―V」ソフトとして、テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から八月七日発売となった。

これは米国アクティビジョン社パソコンゲームを業務用化したもので、「上海」シリーズとしては五作目となる（三作目のみホットビー／タイトー）。麻雀牌の山を崩していく従来のゲーム（一人用と対戦）に、新しく二つのパズルゲームが加わったのが特徴。八方向レバーと二ボタンを操作。

新パズルゲームの一つは「グレートウォール」。これは一個ずつ縦に積まれた牌の壁から、左右に挟まれていない二つの同じ牌を見つけて消していくもので、消すと上の牌が落下する。もう一つは「北京（ペイジン）」で、一定の枠内に牌が並べられ、すき間を利用して牌を移動させながら同じ絵柄を揃えて消していくゲーム。いずれもタイマー制。基板OP価格十四万八千円、ROMカートリッジ九万三千円。

上海・万里の長城

"システム11"第2弾、CG格闘ゲーム

画像と技を一新

ナムコの「鉄拳　2」基板、下取りも

CGポリゴン格闘ゲーム「鉄拳2」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から八月十日発売となった。

これはSCEとの共同開発によるCG基板"システム11"使用第二弾となるもので、前作のグレードアップ版。

前作のキャラクターのプロポーションをよりリアルにリメイクし、まったく違う衣装に変わっており、さらに新キャラ二人が追加された。また各キャラごとに前作とは異なるステージに一新され、グラフィックが全面的に描き変えられたのが特徴。なお前作で操作できなかったボスキャラも使えるようになり、使用可能キャラは十人になった。

ゲーム内容もバージョンアップされ、一レバー四ボタン操作は同じだが、初心者向けの自動的上下段ガード、ダウンから復帰するのに"クイック回復"か"横転"かの選択ができるようになり、各キャラに個性的な新しい技も加わった。

基板販売のみでOP価格二十三万八千円。なお八月末日まで前作「鉄拳」の基板を四万五千円で下取りしている。

鉄拳　2

イントロ曲当てクイズに

歌手性別当ても

コナミ「ドレミファグランプリ2」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVクイズ機「ドレミファグランプリ2」が九月上旬発売となる。

これは前作のイントロ曲名当てクイズに、新たに二つの異なるジャンルのクイズを加えバージョンアップしたもの。

イントロ曲名当ては新曲が追加され、七〇―九〇年代の年代別からの選択もできるようになった。

追加されたクイズは、流れている曲がどのテレビ番組のテーマ曲かを当てていく「番組当てクイズ」と、流れる曲を歌っている歌手の性別、グループの場合は何人いるかなどを当てる「タイムアタック」。このほか二人プレイの場合は、対戦だけでなく協力して答えることも可能となった。アップライト型OP価格七十九万八千円。

ドレミファグランプリ　2

バンプレストのプライズ機

ミニ人形を挟む

「コンビニキャッチャー」

プライズマシン「コンビニキャッチャー」が、㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）から七月下旬発売となった。

これは景品のミニ人形キーホルダーを挟んで取るというもので、二人用。

ボックス内のバーに吊り下げられたキーホルダーのうち前列のものを狙い、ボタンでアームを移動させ先端のハサミでうまく挟み取り、払い出し口へ運ぶ。バーは計四十六本あり、景品は一本に最大五個、計二百三十個が吊り下げられる。難易度調整可能。OP価格九十八万円。

コンビニキャッチャー

メダル貸／両替機

多機能「MD」型

シグマ

㈱シグマ（本社東京、真鍋勝紀社長）から、メダル貸出／両替機「MD―1600」が七月三日発売となった。

これは多機能タイプで、自動回収袋吊り機能、日計データのプリントアウト機能、音声機能、POSおよびデータ収集システムへの接続機能などを搭載している。百円硬貨の還流方式も採用。コンパクトサイズで幅四〇㌢、奥行三五㌢、高さ一五七㌢。前面アクリル部のデザインはストライプとアニメの二種類である。定価八十五万円。

MD―1600

祝「ゲームマシン」500号

米国カリフォルニア州　ウッドランドヒルズ　「リプレイ」発行所

「ゲームマシン」次号（八月十五日号）の英語版ページを先発のファックスで受け取りました（編集部注＝「ゲームマシン」と「リプレイ」は早版をファックスで交換しています）。貴紙の500号達成およびアミューズメント通信社二十周年を心からお祝いしたいと思います。

「リプレイ」にとって「ゲームマシン」と提携していることは大変な名誉です。月二回刊の貴紙は、日本のみならず世界中の業界に対して、時期を得た、的確な表現による、客観的で、素晴らしく内容のある報道を、続けてこられました。

さらにまた、「ゲームマシン」の熱心な読者ならだれでも、その制作にたずさわっている人――つまり厳密な水準、崇高な理想、そして真相探究への情熱を持つ人を、理解することでしょう。あなたの成功は高く評価されて当然です。

ところで来週は、私が「リプレイ」を作り初めてからちょうど二十年になります。私たちの創刊号は一九七五年十月に送りだされたのです（エドワード・アドラム氏はそれまで十一年間「キャッシュボックス」で「コインマシン」欄を担当してきた）。私たちふたつの業界誌紙の間の、この類似点についても楽しんでおります。

私と、編集長のマーカス・ウェッブ、副社長のキー・スノッドグレス、そして「リプレイ」の全スタッフから、もう一度お祝いを申し上げます。「ゲームマシン」が今後ますます、新聞編集と発行の分野で成功を重ねるよう期待しております。

九五年八月十日

赤木真澄様

エドワード・アドラム（「リプレイ」発行人）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.252

フリーダム風信〈II〉

矢飛圓方

今年は冷夏になるのではないのかとおもわれるぐらい、雨が降り続き低い気温の日々が七月はじめまで続いていたが、七月十日の日曜日以降、一転して去年と同じような猛暑がやってきた。

暑さが続くと新聞の死亡記事の欄が大きくなってゆくものだなとその欄を見ているところへ、郵便が配達されてくる。

ながい間とだえていたIさんの『フリーダム風信』が送られてきた。

Iさんの便りによれば、五十の波、六十の波があり、Iさんの友人でもそれぞれの波を乗り越えそこねて死んでしまった人が数人ずついたそうだ。

そういえばさっきまで見ていた死亡記事の欄にも五十歳、五十一歳の大学教授、助教授の人たちが出ていた。Iさんの言にしたがえば五十のハードルが跳び越せなかったということになる。

Iさんの同僚でも停年前から入院していて、停年前後に死んだ人が三人もいたそうだ。五十のハードルの次には六十のハードルが待ちかまえているわけで、教師の大半は年金を十年も受けることがないようである。大学から小学校まで消耗が烈しい職業になってきたようだ。年金の支給金の基盤が脆弱になってゆくのを憂慮している政府にとっては朗報かもしれないが、笑い事ですませられる事態ではない。

『フリーダム風信』の方は退職すれば暇になるとばかりおもっていたが、そうでもなくて、『フリーダム風信』の発行が大幅に遅れてしまったと、退職前後の話が載せられていた。

退職の年の夏休み前頃から、学校だけではなくて自宅にも次々と厭になるほど、銀行、信託銀行、生命保険会社のセールスがくるようになる。特に旧校長のセールスマン(けっこう多い)の場合には学校の事情をよく知っていて、部屋の椅子に腰かけて待っていたりして、授業が空白な時間をことごとく潰されて参ってしまったとのことである。

会社ではセールスマンは受付で断わられるのが、学校の場合にはどうやら勝手にどこにでも入られてしまうようだし、住所、電話番号でも、学校の事務は本人の諒解を得ずに誰にでも知らせてしまうから、迷惑この上もないらしい。なかには熱心なセールスマンがいて、本人も学校の事務も知らないのに、退職金の金額や年金額を弾き出して見せる人もいるそうだ。

他のセールスマンとちがい、旧校長のセールスマンはアフターケアにも殊の外熱心であり、自分がセールスをした銀行を退職金や年金の指定銀行にしなかった人を、づけづけと職員室に入りこみ皆の前で大声をはりあげ、ここを先途と面罵したこともあるとのこと。この手の人たちには迷いはなく、いつも上司の命令通りにしか動けなく、一直線に走ってゆける、多分戦争にまでも。

秋に入ると、退職者のための講演とか諸手続きで多忙になってゆく。

この頃、IさんはIさんが猫好きであるということを知っていた生徒二人から、夏休み中をかけて猫を描いた油絵の労作、百号と五十号を貰い、旧校長のセールスマンと生徒の心情の構造の違いがくっきりと分ったと述べている。

今から四十年前、まだ人々の感情が素朴であった頃、Iさんは教育実習をしている。教育実習の最終日には自転車で帰ってゆくIさんを送って、校舎の窓から手を振る生徒たちが多くいた。なかには自転車の後を手を振りながら走って追っかけてくる生徒もいた。決していい加減な教育実習をした訳ではないのだが、そういう生徒たちを見て、Iさんは教師稼業はいい加減なやり方で片づけてはいけないものだと、いたく感じるものがあったそうだ。

そういうことを思いかべるのと同時に、今はあの時代とは時代が違ってきているのだから、生徒が別れを惜しんでくれるなどとはゆめゆめおもってはならないと、ともすると甘いおもいに走りがちな自分を戒めていたという。

そういうIさんを驚かせたのは、Iさんの最後の授業時間。教室に入ったら黒板にIさんへのメッセージを生徒たちがおもいおもいに書いている。今どきの子のなかには絵が上手なのも多く、色チョークで黒板全体のバランスを考えて絵も描いてある。

Iさんが教壇に立つと、教室の右側と左側の二つのグループに別れて、エールを交換するような形をとって生徒たちはIさんに別れのメッセージを告げ、女生徒が大きな花束を持って出てIさんに手渡し、全員はバックで大きな拍手を送る。

その後Iさんにも一緒に歌って下さいと生徒たちが言った後で、一斉に黒板の中央に歌詞を書いておいた歌を歌う。

全然予期していなかった出来事であり、こみあげてくるものを抑えるのに精一杯でIさんは生徒たちに、「ありがとう」とはっきり言うことが出来なかったそうだ。年甲斐もなくとIさんは言っている。

四月、五月は共済組合や互助組合の解約、終身の組合員になるための手続き、それぞれ終身の組合費の一括払いこみなど、意外に高額な出費が続き、なかでもショックをうけたのは市民税府民税で、五十万円を超す請求書であり、尋ねてみたら昨年の所得に対する課税であるとのことであった。

一方で三月末から七月中旬にかけて、かつての同僚から今の同僚まで、三々五々、有志の人たちがグループで退職を機にした小パーティーをもってくれる。金、土はほとんどそれで日程がうまっていたとIさんは言っている。これだけ多くの人たちがバックアップしてくれていたから、それでも、あまり困ったことが起きずに勤め終えることが出来たことがよく分りました、とIさんは書いていた。

いつも二次会三次会と続き、帰宅は午前二時過になったが、場合が場合だけに奥さんは寛大だったようである。

Iさんが感心したのは二次会三次会で行くのは同僚の人たちがよく知っている店であるのだが、それぞれの人たちが、そこにゆくと寛ぎゆったりと過せる、自分の甲羅にあった窖のような場所といつでも優しく迎えてくれる可愛いマダムをもっていたことで、そういう面の勉強に励む努力を盡さなかったIさんは、今になって残念な気持も半分ぐらいははたらいたようである。

SEPTEMBER　1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機——ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　２（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.40
2	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ　'95（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters '95 (SNK)	7.84
3	3	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	7.60
4	2	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha[Street Fighter ZERO] (Capcom)	7.58
5	5	パズルボブル（タイトー／ＳＮＫネオジオ） Puzzle Bobble [Bust-A-Move] (Taito/SNK)	6.95
6	4	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	6.90
7	—	麻雀エンジェルキッス（ジャレコ） Mahjong Angel Kiss* (Jaleco)	6.63
8	—	ファイナルアーチ（セガ社ＳＴ－Ｖ） Final Arch (Sega)	6.50
9	—	エジホン探偵事務所（セガ社ＳＴ－Ｖ） Ediphone Office* (Sega)	6.39
10	—	マジカルドロップ（データイースト） Chain Reaction (Data East)	6.38
11	7	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	6.32
12	—	スーパーワールドスタジアム　'95（ナムコ） Super World Stadium '95 (Namco)	6.29
13	10	ヴァンパイア・ハンター（カプコン） Night Warriors (Capcom)	5.59
14	9	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	5.57
15	—	スーパースラムズ（バンプレスト） Super Slams (Banpresto)	5.50
16	—	森口博子のクイズでヒューヒュー（タイトーＦ３） Quiz Hiroko Moriguchi* (Taito)	5.43
17	24	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.32
18	13	麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate* (Make Software)	5.21
19	—	天地を喰らう　II（カプコン） Worrior of Fate (Capcom)	5.20
20	11	首領蜂（アトラス） Donpachi (Atlus)	5.11
21	15	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	5.01
22	16	雷電　II（セイブ／日本システム） Raiden II (Seibu)	5.00
23	23	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	4.95
24	16	バイパー・フェイズワン（セイブ／日本システム） Viper - Phase 1 (Seibu)	4.92
25	20	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	4.88

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	—	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	9.60
2	—	インディ500（DX）（セガ社） Indy 500 (DX) (Sega)	8.50
3	4	サイバーサイクルズ（SD/DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco)	8.30
4	3	エアーコンバット22（ナムコ） Air Combat 22 (Namco)	8.25
5	1	バーチャファイター　２（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	7.93
6	6	セガラリー・チャンピオンシップ（DX）（セガ社） Sega Rally Championship (DX) (Sega)	7.67
7	11	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.50
8	5	セガラリー・チャンピオンシップ（２Ｐ）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	7.44
9	—	レールチェイス　２（２Ｐ）（セガ社） Rail Chase 2 (2P) (Sega)	7.27
10	8	エースドライバー（DX/SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	7.06
11	10	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.05
12	7	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.00
13	9	クールライダーズ（DX）（セガ社） Cool Riders (DX) (Sega)	6.25
14	15	リッジレーサー　２（SD/DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.08
15	13	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.00

■フリッパー (FLIPPERS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	6.00
2	—	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.33
3	3	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	4.67
4	5	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	4.33
5	4	テイルズ・フロム・ザ・クリプト（データイースト） Tales from the Crypt (Data East)	4.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	7.75
2	—	ラズマタッズ（アイマックス） Razzmatazz (Imax)	7.40
3	3	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	5.17
4	5	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.09
5	—	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	4.67

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、９：すばらしい人気と売上げ、８：大変いい人気と売上げ、７：いい人気と売上げ、６：まあいい人気と売上げ、５：平均的なもの、４：平均以下（以下省略）

英文版業界ニュース

Japanese Coin-Op Market Estimated At ¥783,600 Mil.

A "report on the survey of amusement games market in Japan" promoted by the three trade associations, JAMMA, AOU and NSA, has been recently compiled and announced on July 19. According to it, Japan's sales of coin-op games in 1993 were estmated at ¥203,600 million (US$2,260 million in terms of $1 = ¥90), and operation income at ¥580,000 million (US$6,440 million), totaling ¥783,600 million (US$8,700 million).

According to the survey, Japan's sales of home video games were also estimated at ¥381,800 million (US$4,240 million) for hardware and ¥472,100 million (US$5,240 million) for software, totaling ¥853,800 million (US$9,480 million).

The joint committee of the three associations judged the ¥1,637,400 million (US$18,180 million) as a total of coin-op games and home videos sales to be the "size of Japan's amusement industry", explaining that "Although the market scale has not been estimated so far, now, quite significantly enough, it has become clear for the first time." The current report is based on an analysis of the results of a questionnaire survey of 1,184 companies including coin-op game manufacturers and operators, and home videos manufacturers", of which 396 companies (33.4%) responded.

There were, however, no satisfactory comments on the reason why the survey also covered home videos. Although the members of JAMMA include manufacturers, such as Capcom, Konami, Namco, Taito and Sega, which are involved in the home videos market, NSA as an association of operators and AOU as a federation of local operator associations should have no relations with home videos. Incidentally, th current survey does not cover amusement park and karaoke sectors.

According to the current survey, ¥49,400 million (24.3%) out of total coin-op games sales were exported. A breakdown of domestic sales shows that video games accounted for ¥77,900 million (50.5%), medal games (game of chance) ¥19,900 million (12.9%), prize games such as cranes ¥19,400 million (12.5%), and other arcade games ¥11,600 million (7.5%). Imports of coin-op games amounted to ¥16,800 million. Characteistically enough, exports are nearly three times as much as imports.

Sega Targets Singapore

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced on July 4 that, in order to construct an amusement theme park (ATP) in Singapore, it will establish a joint venture company "E-Zone Leisure Pte. Ltd.", jointly with two local enterprises, Grande Leisure Mgt. and government-affiliated Safe Enterprises.

This is intended to open the ATP "E-Zone Sega World" (4,500 m^2) in March 1996 within the large leisure complex "E-Zone" (23,000 m^2) in Singapore City. The "E-Zone Sega World" will be opened in December 1995 provisionally, together with 270 video and other arcade games. Its grand opening as an ATP will be made when the attractions, "VR-1", "Mad Bazooka" and "Ghost Hunter" are installed.

With ¥800 million of investment in the "E-Zone Sega World", it is expected that it will be visited by one million persons and S$8.3 million (about ¥500 million) of income will be achieved. Sega additionally intends to open one each ATP in Singapore and Macao within five years to come.

Sega is also reported to have established Sega Enterprises Australia jointly with Monto Holding Pty. Ltd., with a view to constructing an ATP in Australia. According to it, the joint venture company is said to be planning to open an ATP "Sega World" within Darling Harbour Sports Center, Sydney.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

Sega Introduces Intamin's Simulator Into Its ATP

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, introduced the simulation system "Maxi Motion 4" of Intamin AG., Switzerland, and the film "Devils' Mine Ride" of Showscan Corp., USA, into the Sega's amusement theme park (ATP) "ATC Galbo", Osaka, through Imagine Japan Corp., Koyo, which is exclusively distributing these simulation systems in Japan. If these prove to be beneficial, Sega will additionally introduce them into other Sega's ATPs.

Intamin's "Maxi Motion 4" was shipped for the first time in the world. It is a simulation system including four seats which move by a hydraulic mechanism with screen images. At the "ATC Galbo" five sets were combined to provide 20 seats. The screen image software "Devil's Mine Ride" is such that players move on a tramcar through an abandoned mine. It was produced by means of 3-D computer generated images (CGI). These are projected on the screen by a high definition (HD) projector.

Since, in Showscan's film library, there are also titles such as "Cosmic Pinball" and "Space Race", it is also intended to use them as alternative software after watching the reactions of guests, Sega explains. Sega started its operation in the name of "Power Imaginator" for ¥500 per person (4 ~ 5 minutes at the "ATC Galbo".

Since the opening of "ATC Galbo" in last April, Sega has continued to open its ATPs one after another – "Yokohama Joypolis", "Ichikawa Galbo" and "Yokkaichi Galbo" – and also intends to open other ATPs in other cities. However, at the ATPs opened previously, as the existing attractions may become old-fashioned, it has become necessary to renew the existing attractions in turn and also introduce new attractions.

Another new attractions is the simulation system "Ridefilm" of Imax Corp., Canada, to be introduced into "Niigata Joypolis" which will open in December, this year (see *"Game Machine" No. 495*). Sega originally intended to introduce two units of "Ridefilm" and install one of them at "Niigata Joypolis" and the other at "Tokyo City Expo". However, since "City Expo" was recently cancelled, Sega is reportedly finding another location.

69 Exhibitors For JAMMA Show '95

JAMMA Show (September 13–15, Makuhri Messe, Chiba) to be held jointly by JAMMA and JAPEA will be participated approximately by 69 companies (65 in 1994) using 1,337 booth units (1,393 booth units in 1994). What is implied in "approximately" is that one company/one booth unit is not yet determined. In some cases, that portion may decrease (because that company is not yet admitted as the member by JAMMA).

The exhibition scale did not dwindle so much compared to that in last year, despite the fact that Japan's coin-op game business is under recession. This is due to the following reason. Hayao Nakayama, president of Sega, chairman of the show committee, ordered the exhibitors to cut down expenses for excessive decorations as in the case of former shows, and also requested each company not to decrease the exhibition space. Therefore, JAMMA explains that the cost of exhibitors which have previously used showy decorations, must have nearly halved.

The main exhibitors are as follows (in order of booth space size): Sega, Konami, Namco, SNK, Taito, Capcom, Sigma, Banpresto, Togo, Towa Japan, Jaleco, Tecmo, Zap, Nippo, Data East, Human, Takara Amusement, Sammy, Sunwise, and Tasko (using more than 20 booth units). On the 1st–2nd days, admission requires special invitation cards. On the 3rd day, players can also enter if they pay ¥2,000 of admission fee. This irregular admission system has been adopted by JAMMA for many years.

namco
新製品
システム22採用！
最大8シートまで通信可能！
通信機能搭載3-DCGカッ飛びゲーム
Rave Racer
直系サラブレッド走る！
リアクティブステアリング採用！
コースは4種類より選択可能！
2パターンの視点切替可能！
※画面写真は開発途中のものです。
改造キットも発売
リッジレーサーからレイブレーサーへ
少ない予算で高インカム獲得！
(50インチプロジェクタータイプ、DX、SD、2 in 1タイプ より改造が可能です。)
2 in 1タイプ
新製品
システム11搭載!!
最強の3D格闘ゲーム
鉄拳 TEKKEN 2
激闘再開。
すべてを強化し魅力満載!!
※画面写真は開発途中のものです。
今夏堂々発売にて
夏休み高インカムフル稼働!!
強化① キャラクターのプロポーションをよりリアルに表現
強化② 魅力あるキャラクターを追加
強化③ やり込めばやり込むほど、ハマっていくゲーム内容
強化④ NEWバトルステージを用意
強化⑤ 多種多様な新技が豊富
通信機能搭載3-DCGバイクレーシングゲーム
システム・スーパー22搭載！
最大4シートまで通信可能！
Cyber Cycles
サイバーサイクルズ
まだまだ攻めるぜ！
サイバーサイクルズ！
DX (50インチプロジェクター採用)
SD-B (29インチモニター採用)
追加生産決定！
大好評発売中!!
暑さも吹き飛ぶ、
ハイインカム継続中！
アルペンレーサー
ALPINE RACER
OVER SEASON HIGH SPEED RACING SKI
好評発売中！
最強ロボット「キャッチンガーZ」
プライズマシンのニューヒーロー快進撃！
CATCHINGER Z
キャッチンガーZ
落下するカプセルを
ロボットの両手でキャッチ！
遊び方は簡単！プレイヤーの
射幸心をがっちりキャッチ！
景品入りカプセルも
同時発売中！
ナムコオリジナル
150φカプセル使用！
恋愛寿命＋肉体寿命
X-DAY2
エックスデイ2
先立つものは「肉体」だ！
カラダだけじゃイヤ!!
男と女と(元)男と(元)女の生存率向上マシン、
愛と寿命のエックスデイ2遂に登場！
「遊び」をクリエイトする――株式会社ナムコ
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。
©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.